天羅万象

ハイパーオリエンタルRPG スタートセット

てん ら ばん しょう

【システム・ブック】

TABLE OF CONTENTS

天羅万象を実践するには 2

基本システム 8
- 0. 超基本ルール
  - 0. 1. 端数の処理
  - 0. 2. 例文とコンセプト
- 1. 能力値
  - 1. 1. 副能力値
- 2. 行為判定
  - 2. 1. 難易度と成功度
  - 2. 2. 対抗判定
- 3. 一般物品の所持に関するルール
  - 3. 1. お金の価値

戦闘ルール 12
- 0. ラウンド
- 1. 攻撃／防御判定
- 2. ダメージと負傷
  - 2. 1. ダメージの決定
  - 2. 2. 負傷
  - 2. 3. ダメージの影響
  - 2. 4. ヨロイとヨロイ乗りのダメージの共有
- 3. 特殊ルール
  - 3. 1. 戦闘オプション
  - 3. 2. 金剛機高速モード
  - 3. 3. サムライ能力発動
  - 3. 4. 〈珠（オウジュ）〉の使用
  - 3. 5. "気"の使用
  - 3. 6. 陰陽術の使用
  - 3. 7. 飛び道具
  - 3. 8. 多刀流
  - 3. 9. 不意討ち
  - 3. 10. さまざまなダメージ
- 4. 戦闘中の治療
- 5. 戦闘終了後のダメージについて
  - 5. 1. 活力の回復
  - 5. 2. 負傷の回復
  - 5. 3. ヨロイと金剛機の負傷の回復
- 6. 戦闘全般についてGMへの注意

業システム 21
- 0. 業とは
- 1. 気合と業と因縁の関係
  - 1. 1. 気合
  - 1. 2. 業
  - 1. 3. 因縁と宿業
- 2. シナリオ終了後の気合
  - 2. 1. シナリオ終了時の処理

法術 26
- 1. 法とは
- 2. 解説
- 3. 法術の使い方

陰陽術 28
- 0. 陰陽術とは？
- 1. 〈式〉の作成
  - 1. 1. 〈式〉の能力
  - 1. 2. 〈式〉の能力値
  - 1. 3. 〈式〉の実体化
  - 1. 4. 〈式〉の活動時間
  - 1. 5. 〈式〉の形態
  - 1. 6. 発動制限
  - 1. 7. 感覚結合
- 2. サムライの作成法
- 3. 〈式札〉の作成
- 4. 〈式〉の早打ち
- 5. 〈式〉の永続化
  - 5. 1. 永続化の副作用
- 6. 複数の人間で〈式〉を打つ
- 7. 〈珠〉の使用

忍術 32
- 0. 忍術とは
- 1. 忍術の使用
- 2. 封術
- 3. 忍術リスト

オニとその能力 34
- 0. オニとは
- 1. 神通力（テュ＝ライ）
  - 1. 1. アル（天）
  - 1. 2. ディ（地）
- 2. 特別なテュ＝ライ
- 3. NPC専用のテュ＝ライ

技能リスト 36

武器表 40

蟲リスト 44
- 1. 蟲とは？
- 2. 蟲の投与
- 3. 蟲リスト

人間型種族作成ルール 49
- 0. はじめに
- 1. オリジナルキャラクターの作成
  - 1. 1. 作成点の使用法
  - 1. 2. 能力値
  - 1. 3. 初期技能
  - 1. 4. 特殊装備
  - 1. 5. ヨロイ
  - 1. 6. 蟲の投与
  - 1. 7. オニの神通力
  - 1. 8. 胡蝶の夢（傀儡の特殊能力）
  - 1. 9. 金剛機高速機動
  - 1. 10. 記憶惑乱
  - 1. 11. まとめ
- 2. "業"を使った作成
  - 2. 1. サムライ能力
  - 2. 2. 封術
  - 2. 3. 装備
  - 2. 4. 業
  - 2. 5. 業の使用
  - 2. 6. 活力と霊力
- 3. 内面設定
- 4. キャラクターアンケート

ヨロイ作成ルール 53
- 0. ヨロイ、金剛機作成ルール
- 1. 能力値
- 2. 能力値の決定
  - 2. 1. 足の本数
  - 2. 2. 腕の本数
  - 2. 3. 頭部形状
  - 3. 副能力値の算出
  - 3. 1. 負傷の回復
  - 3. 2. 活力の算出
  - 3. 3. 霊力
- 4. 明鏡
  - 4. 1. 明鏡修正
  - 4. 2. 明鏡の修羅化
  - 4. 3. 明鏡の浄化
- 5. 初期装備のヨロイ
  - 5. 1. 明鏡の"業"
  - 5. 2. 蟲の導入
- 6. 金剛機の作成
  - 6. 1. 金剛機用明鏡の作成
  - 6. 2. 精神系能力値の獲得
  - 6. 3. 技能の獲得

天羅万象ルールサマリー ... 59

天羅(ラン)万象を実践するには

「支配者になるなんて簡単なことだ。人は誰しも支配されたがっているのだから」

……とある名代

0. はじめに

"天羅万象"をマスタリングする手引きとしてこの項目があります。はじめて"天羅"をプレイされるマスターは必ず読んでください。

1. 肩の力を抜こう。

まずは、気楽に行きましょう。RPGセッションというのはプレイヤーとの共同作業です。「～～しなければ」系の気負いは失敗の元です。

2. プレイ前の準備

基本的な物はほかのRPGと変わりませんが、"天羅"では特に必要です。

- ●6面サイコロ　10～20個
- ●メモ用紙
- ●筆記用具
- ●"天羅万象"ビジュアルブック（当然ですね）
- ●"天羅万象"ルールブック（これですコレ）
- ●ルールサマリーのコピー（プレイヤー人数分あればベスト）
- ●気の会う友人（現地調達も可能）
- ●3～4時間プレイできる環境

3. アーキタイプの改造

アーキタイプは、そのままプレイするのが無難ですし、またはプレイ中の成長を考慮してデザインされています。しかし、それでは物足りないというプレイヤーもいるでしょう。

マスターは、そんな時の指針にしてください。

3.1. 種族の変更

変更個所が多いため、基本的には認めない方向で進めてください。どうしてもというなら、演りたい種族のアーキタイプを基に技能や装備を置き換えるようにしてください。

3.2. 能力値の改造

ほかの能力値との入れ換えは自由に行なっても結構です。問題はありません。能力値の上昇は、"業"の限界にだけ気を付けてもらえれば、特に問題はありません。ですが、能力値の減少は認めないでください。改造で、"業"の減少が起こるのは好ましくありません。

3.3. 技能の改造

ほかの技能との入れ換えは自由に行なっても結構です。問題はありません。技能の上昇は、"業"の限界にだけ気を付けてもらえれば、問題はありません。ですが、技能の減少は認めないでください。改造で、"業"の減少が起こるのは好ましくありません。

3.4. 因縁の改造

ほかの因縁との入れ換えや内容の書き換えは自由に行なっても結構です。特に書き換えのほうはどんどんやってください。対象が狭くならないならまったく問題はありません。ですが、因縁の増減は、プレイヤーが「天羅世界」に慣れていなければ認めないでください。少ないなら少ないなりに多ければ多いなりにプレイに苦労するからです。

3.5. 装備の改造

プレイヤーが、武器やお金が欲しいと言ったら気にせず与えましょう。

お金をプレイの導入に引きたいのなら、プレイが始まったとたんにいきなり奪えば済むことです。

武器ですが、天羅の武器はダメージが違うだけですので、バランスをあまり気にする必要はありません。ポイントは《珠》が使えるかどうかです。

《珠》を使う武器には"業"の上昇が必要（2ポイント）で、予備の《珠》は5個ごとに"業"を上昇させる必要があります（1ポイント）。

3.6. "業"と"宿業"の値

PCの作成が、終了したらマスターはPCの"業"と"宿業"の値をチェックしてください。"天羅万象"では、PC1人につき大体20点の"気合"を稼ぎます。

つまり、プレイヤーの天羅に対する熟練度によっても違いますが、"業"が80を超えていたら危険信号です。"業"を減らすことに追われてしまい、"因縁"に関連しなければ一歩も動けなくなってしまいます。変えられるようなら70前後に押さえるように言ってください。

"宿業"も同様で、プレイ中に中級程度の「使い物になる」"因縁"が設定できるように15以上の余裕があるべきです。

特に天羅に慣れていないプレイヤーのPCは、"業"も"宿業"も20前後の余裕を持たせるようにしてください。

4.アーキタイプキャラクター導入の手引き

プレイヤーの選択するアーキタイプによっては、GMは導入やシナリオの展開を変える必要があります。そういったことについて解説を各アーキタイプごとにしていきます。

4.1. ヨロイ乗り

まず困ってしまうのは、ヨロイ乗りはすべて領主の子弟であることでしょう。言いかえれば、流しのヨロイ乗りは普通存在しないわけです。

ここで、導入について考える必要が出てきます。いまだに親もとにPCがいるのなら、簡単でそのPCに対して領主（親）が命令を下すと言った形でしょう。ほかのPCはヨロイ乗りに護衛としてつく形になります。

PCが、親もとにいないのなら話はもっと簡単ですね。どちらにせよP

Cの設定についてGMは特に気を配らなければなりません。
当然のことながらヨロイは貴重な存在であり、どこにいってもかなり目立つことになります。ですからシティアドベンチャーや調査物のシナリオではヨロイは活用が難しいわけです。もっともそれを逆手に取って自分はヨロイがなければ何もできない子供であることを心に刻み込むのもそれはそれで燃えますね（笑）。

4.1.1. プレイにおけるヨロイ乗りの位置
これはもう簡単で主役です。ヨロイ乗りのPCは活躍を義務づけられていると言っても過言ではありません。ヨロイ乗りがヨロイに乗っているためには"業"をできるだけ押さえておかなければならないのですから。
GMもそのことに気を付けて、活躍しやすいようにしてあげてください。
例えば、ヨロイ乗りはガキですから素直な怒りを表現しやすいのです。わかりやすい悪人と善人を出しておくと、活躍してくれます。
またその設定の特殊性（支配者である）から世俗に疎いこともプレイヤーにとってロールプレイのよいネタになるはずです。

4.1.2. ヨロイ乗りのほかのアーキタイプとの相性
サムライやヨロイ狩りとは、相性が良いようです。
相性が特に悪いアーキタイプはありません。

4.2. ヨロイ狩り
ヨロイ狩りは、ヨロイに対する激しい憎しみをもっています。これを利用しない手はないでしょう。もうちょっとでもヨロイが絡めば、そこがヨロイ狩りの活躍する場所です。また、ヨロイ狩りの個性は、戦車猟兵であると言うことと八連斬甲刀にあります。可能なかぎり、八連斬甲刀は壊すべきではありません。
導入に関しては、流しの傭兵として扱ってしまってかまいません。

4.2.1. プレイにおけるヨロイ狩りの位置
ヨロイ狩りは主役を張るにふさわしい力をもったアーキタイプです。強い肉体、脆弱な精神、暗い過去、特徴的な装備と目立つために必要な物は、ほとんど持っています。あとは、特徴にあてられないように祈るばかりですが、ヨロイ狩りが実は子供であることに気づいていれば問題ないでしょう。

4.2.2. ヨロイ狩りのほかのアーキタイプとの相性
戦闘力が、確実にヨロイ狩りの上を行っている金剛機とアーキタイプの社会的地位が近い銃槍使いとはあまり相性がよくありません。お互いに活躍の場所が一緒なので食い合ってしまうのです。
戦闘力が近いサムライたちとは、良いパートナーになるでしょう。
ヨロイ乗りとは、ヨロイを挟んで対極の関係にありますが、多くのヨロイ狩りはヨロイ乗りと兄弟的な関係を築くことができます。その場合は、ヨロイ狩りが保護者面することが多いようです。そのほかのアーキタイプとの関係は良くも悪くもありません。

4.3. サムライ
サムライは、ほかのRPGにおけるファイターなどと呼ばれる戦闘のスペシャリストです。アーキタイプとしての完成度は、割りと低くプレイヤーごとのバリエーションは意外と広くなっています。
扱いについては、特に問題になることもないでしょう。どんなパーティにも一人は、いて問題ありません。ということは、逆にこのアーキタイプぐらいは、常に選ばれることを前提にしてシナリオを組むべきです。

4.3.1. プレイにおけるサムライの位置
常に最前線に立つ頼りになる戦士。それが、サムライの役割です。戦闘（特に決闘）はサムライのもっとも目立つところであり、一番気持ち良くなるところです。せめて1回ぐらいは、決闘を用意してあげてください。

4.3.2. サムライのほかのアーキタイプとの相性
ほかのサムライ系以外は、特に問題はありません。

4.4. 蟲サムライ
前出のサムライと違って蟲サムライは、少々落ち着いた雰囲気をもちます。彼の心はすでに冷え始めており、その人生には死の影が見え始めます。
アーキタイプの完成度もやや高めです。戦闘力では、アーキタイプ中で一、二を争っており、蟲の再生力も手伝って敵として使用された場合、かなり歯ごたえがあります。

4.4.1. プレイにおける蟲サムライの位置
サムライと変わりません。

4.4.2. 蟲サムライのほかのアーキタイプとの相性
サムライと変わりません。

4.5. 法師
サブタイトルとして不動明王拳士とあるように肉体派の法師です。イメージとしては少林寺の武術僧でしょうか？　法師は、基本的には閻仙宗です。
閻仙は、解脱を究極目標とし、それためのの方法は実のところまったく自由という、本当に宗教か？　というようなモノです。閻仙宗という宗派も他人がそう呼ぶだけのことで彼ら全員が、そう名のるわけでもありません。
法師は、無条件の治癒が可能な「法術」をうまく操るアーキタイプであり、負傷の治癒に時間がかかる天羅では役に立つ存在です。
導入には、別に工夫する必要はありません。

4.5.1. プレイにおける法師の位置
脇役です。主役を張るような性能をこのアーキタイプは持っていません。その上、良い法師のロールプレイは、誰かを引っ張るものなのですから。
特に格闘家にあこがれるプレイヤーはプレイすべきではありません。もしプレイヤーが力を求めるのならもっと簡単なアーキタイプはいくつもあります。もし、そのようなプレイヤーがこのアーキタイプをプレイして得られるのは軽い落胆と大きな失望でしょう。「天羅はつまらない」と言われたくないので（笑）、そのような人には、法師をプレイさせないでください。
法師は、自分の分をわきまえて力を押さえることを知っている人がプレイすべきです。彼は、プレイにおけるストッパーであり、血が登りやすいほかのアーキタイプを押さえて静かな活躍をするのです。

4.5.2. 法師のほかのアーキタイプとの相性
相性の悪いアーキタイプは特にありません。

4.6. 外法師
法師のところでも書きましたが、落ち着いたプレイ、それが、法師系のロールプレイの基本です。この外法師は、さらにそれを押し進めたもの

です。

外法師は、理想の重要さも、法の偉大さも、解脱のための生き方もすべてを理解しています。そして人が理想にかなわない者であり、それ故に理想は美しいことも知っています。そこまで理解しているのに(故に)彼はそれらすべてより自分の快楽を優先しています。

理想に燃える僧たちには、外道と呼ばれ、破戒僧として嫌われることでしょう。風来坊なので、導入には別に工夫する必要はありません。

4.6.1. プレイにおける外法師の位置

実は、あまりPCに向いているとは言えません。外法師に似合うのは隠者であり、ふらっと現れ意味不明なことを言う謎の老人なのです。

PCとしては、仲間と言うより、師匠としてほかのPCたちを導くといった感じになるでしょうか?

4.6.2. 外法師のほかのアーキタイプとの相性

陰陽師や法師とは、特徴的な性能がぶつかるので、あまり良くありません。

4.7. 鬼(オニ)法師

鬼。雰囲気的にはネイティブアメリカンとしておくと良いかと思います。さて、鬼法師は、GMにはあまり優しくないアーキタイプです。迫害、差別されているという事実が、鬼に暗い影を落とします。またそのことを念頭に置いたプレイヤーはなかなかほかのPCに絡もうとはしないでしょう。

これに関しては、プレイヤーとGMの間にPCの今後について共通の認識が必要になりますので、鬼法師のプレイヤーとは簡単にでも話し合っておくべきでしょう。ロールプレイのこつとしては「てにおは」を抜く、形容詞を使わないで話してみる、というのがあります。

4.7.1. プレイにおける鬼法師の位置

PCたちの良心、それが鬼法師です。法師としての精神性、常に被害者である鬼としての優しさが鬼法師にはあるはずです。しかし、少しでも正体が知れると鬼として忌み嫌われる。その二面性が、鬼の醍醐味です。

4.7.2. 鬼法師のほかのアーキタイプとの相性

相性の良いアーキタイプがないのです。いや困ったもんです。

4.8. 鬼(オニ)サムライ

せつねぇ〜〜。このアーキタイプはせつないですねぇ。他人に人間だと認められるためにいろいろやってもすべて鬼だからと言われてしまいます。

もうおわかりですね。鬼サムライとは、往年の変身ヒーローなのです。みんなのために頑張っているのに正体がばれれば化物よばわりされる。

それが鬼サムライなのです。

4.8.1. プレイにおける鬼サムライの位置

サムライと同じですが、ほかのサムライよりもちょっと熱いです。

4.8.2. 鬼サムライのほかのアーキタイプとの相性

あんまり良いアーキタイプはいないのです。ごめんなさい。

4.9. 蟲(ムシ)使い

蟲使いは、割りとGM泣かせのアーキタイプです。なぜなら蟲使いらしくロールプレイすると往々にしてそのプレイヤーが、一人で暴走してしまうことが多いためです。では、そのような時にGMはどのように対処するべきでしょうか?　そのような場合、ロールプレイそれ自体はこれが結構おもしろいのです、困ったことに。そこで、"気合"をどんどん稼がせてください。そして"気合"を使わなければ、どうにもできないような状況に追い込んでください。

さぁ、ドンドン"業"がたまっていきます。このままでは修羅になるのは時間の問題というところまで追い込めばいやでも"業"を使って"因縁"を書き換えることになります。そうすればロールプレイに"因縁"が、敏感に跳ね返ってきます。シナリオに絡む"因縁"ならほかのPCとの接点も見つかるはずです。

4.9.1. プレイにおける蟲使いの位置

前項にも書きましたが、蟲使いは一人になりがちです。まぁ確かにあんなんじゃなぁ(笑)。とりあえず言えることは、アーキタイプとして特別に目立つシーンはありません。

4.9.2. 蟲使いのほかのアーキタイプとの相性

特に良くも悪くもありません。

4.10. 陰陽師(オンミョウジ)

高い自信と高いプライド、強い探求心と鋭い知性、天羅最高の技術者にして総合芸術家、それが陰陽師です。天羅のある一面の役割を強く担うアーキタイプですが、その能力が多岐に渡り特殊ですので、初めての人にはお勧めできません。もし、GMも初めてなら悪いことはいいません、プレイヤーの選択アーキタイプから外しておきなさい。

4.10.1. プレイにおける陰陽師の位置

いわゆる魔法使いの位置と賢者の位置それに吟遊詩人的な位置にあります。陰陽師はさまざまなことができますが、その性能にあてられてしまうことも多くあります。

4.10.2 .陰陽師のほかのアーキタイプとの相性

鬼法師、鬼サムライとは険悪です。

4.11. 傀儡(クグツ)

ああっ、またしてもGM泣かせのアーキタイプの登場です。傀儡がいるとシナリオ傾向について少々考えることが必要になります。もし、PCとNPCが深く関係するようなシナリオや推理物のシナリオなら傀儡の本領発揮です。

しかし、それはGMにとってはシナリオ崩壊の危機スタートです。うまく立ち回って胡蝶の夢を使われないようにしてください。また使われたら、思い切ってうまいこと演出するようにしてください。できるだけ不条理あるいは非合理的で思わせぶりなせりふや、ドキリとするシチュエーションの連続でプレイヤーの目を回してください。

4.11.1. プレイにおける傀儡の位置

ヒロインです。

4.11.2. 傀儡のほかのアーキタイプとの相性

サムライや戦闘系とは結構相性がいいもんです、不思議と(笑)。

金剛機はダメです。

4.12. 戦闘用傀儡(クグツ)

傀儡と同じように目に見えない活躍もできますし、目に見える活躍もできるというお得なアーキタイプです。美しい獣、それが戦闘用傀儡な

のです。
半面、中途半端な存在ではありますが。

4.12.1. プレイにおける戦闘用傀儡の位置

第二線の戦士と言えるでしょうか？　サムライ系とは明らかに戦闘力に差があります。ヤツらとまともに戦うアーキタイプではないのです。
サムライに勝とうと思うなら、サイコロではなく、"気合"の残量で、勝負することになります。

4.12.2. 戦闘用傀儡のほかのアーキタイプとの相性

傀儡と同じです。

4.13. 金剛機

天羅最兇の戦術兵器。それが金剛機です。金剛機は国の財産であり、名代たちの野望のための道具でもあります。さて、そんな金剛機のプレイの仕方ですが、封印記憶の使い方、これに限ります。GMは、何か特徴的なシーンがあったらガンガン"記憶惑乱"を発生させてください。
記憶惑乱は、GMのアドリブ力が必要とされるため、困ることも多いかも知れませんが、これも修行と思って頑張ってください。
金剛機で、気を付けなければいけないことに、導入の変化があげられます。金剛機は国の財産であるがゆえに、導入は権力者からの依頼型に制限されるでしょう。もし、そのような手がシナリオの都合上使えないようなら使用可能アーキタイプから外すべきです。

選択ルール：記憶惑乱の影響（ポンコツ金剛機）

記憶惑乱の発生した次のラウンドは、その金剛機は能動的な行動をとることができません。

4.13.1. プレイにおける金剛機の位置

殺戮機械です。その強さゆえに金剛機は戦いません。殺すだけです。

4.13.2. 金剛機のほかのアーキタイプとの相性

特に相性の良いアーキタイプはいませんが、特に悪い相手がいるわけでもありません。

4.14. 銃槍使い

ヨロイ狩りと同じように戦車猟兵であり、戦場で頼りになる傭兵です。
銃槍使いもやっぱり武器に個性が集中してますので、武器はできるだけ壊さないようにしてください。傭兵ですので、導入で悩む必要はありません。

4.14.1. プレイにおける銃槍使いの位置

ヨロイ狩りと同じく戦車猟兵ですが、ヨロイ狩りと違って脇役です。
銃槍使いは、たたき上げの傭兵なのです。復讐の念ではなくプロの誇りで、戦うのです。PCの中にほかに戦闘系がいるなら目立つのは難しいでしょう。

4.14.2. 銃槍使いのほかのアーキタイプとの相性

サムライ、金剛機とは良くありません。

4.15. 忍（シノビ）

アーキタイプの中でも異色の存在、それが忍です。このアーキタイプは、隠密のエキスパートで、闇の中で生きるものです。
すでにフリーの身なので導入に困ると言うことはないと思います。"因縁"の設定は、プロの誇りを強調したものになっているため、そこをうまくつついて"気合"を取らせてください。ただ、忍術のルールが多少複雑なため、はじめてプレイする人にはあまりお勧めしません。
あと、熟練者は、<陰陽術>を取ろうとするかもしれません。<陰陽術>を持った忍は、かなり有利で強いキャラクターになります。あなたが、天羅のGM初心者なら気を付けてください。

4.15.1. プレイにおける忍の位置

ちょっと仲間と言うには少々浮きぎみです。ですが、このアーキタイプは、元来「ニヒルなヤツ」ですので、それでかまいません。
情で動くヤツらを冷笑しつつ最後の最後で自分も情で動く、それが忍の良いやり方です。

4.15.2. 忍のほかのアーキタイプとの相性

特に問題のあるアーキタイプはありませんが、ロールプレイの質の問題がありますので、どういうロールを行なうかプレイヤーにはちゃんと説明させておいてください。

4.16. 世捨て人

導入や戦いに悩む必要がない。自らを律するのは自らの心のみという"天羅万象"ではまれなアーキタイプです。そのため、GMにほっぽかれがちです。導入が簡単なかわりに、活躍するためには努力が必要なのです。そんなわけで、初めてのプレイヤーにはお勧めできません。

4.16.1. プレイにおける世捨て人の位置

何事からも一歩引いて対処する、それが世捨て人の立ち位置です。
プレイヤーは好きなときに好きなように介入してください。でも、逃げないようにしてくださいね。

4.16.2. 世捨て人のほかのアーキタイプとの相性

このアーキタイプと相性の良いまたは悪いプレイヤーがいるだけです。

4.17. 若武者

眼前にある問題に背中を向けてしまった若き天才。彼の初めての挫折はとてつもなく重いことです。
逃げている関係上、導入などについて考える必要はないでしょう。おぼえていてほしいことは、別にストレスなく人を切れるようになるのが若武者のテーマではないということです。自分の起こした問題に対して前向きに対処できるようになる。それが若武者のテーマなのです。

4.17.1. プレイにおける若武者の位置

勇者（笑）、戦うことしかできないのに戦いに迷いを持って参加する若き天才という位置です。坊っちゃん育ちっぽいのでそこいらを活かせばいいでしょう。

4.17.2. 若武者のほかのアーキタイプとの相性

ヨロイ系とはあまりよくありません。

4.18. 少年

導入には、大人の協力が必要です。まぁ、ヨロイ以外の戦闘系なら誰とでもくっつけるので、あまり問題はないでしょう。
少年は、強さへの無条件なあこがれを持ち、強くなれれば、何でもできると無邪気に信じ込んでいます。
この無邪気さが粉砕されて、少年がどう大人になるのか、少年のテー

マはそれです。数少ない成長するアーキタイプなのです。

4.18.1. プレイにおける少年の位置

強い漢（おとこ）にあこがれ、その後をついて歩く少年。う～～ん、お約束。というわけです。もうなにすればいいかわかりますよね。彼は、狂言回しであり、トラブルメーカー、万能なシナリオの導入なのです。少年の気を引ければお話は順調なスタートを切ったといえるでしょう。

4.18.2. 少年のほかのアーキタイプとの相性

金剛機、ヨロイ乗りを除いて悪いアーキタイプはいません。

5. プレイ開始前にプレイヤーに説明すること

1）能力値の意味　＝　サイコロの数
2）技能値の意味　＝　この目以下なら成功
3）活力と霊力に負数があること
4）"因縁"は自分を表現する"技能"である
5）技能の説明（＜意志力＞は重要なり）

6. プレイ開始の時にすべきこと

各PCの自己紹介と"因縁"の紹介を行なってもらいましょう。特に各キャラクターがどのようなロールプレイを行なうのかは、プレイに参加する全員がある程度知っておく必要があります。GMは、そのPCをどうすればシナリオに活躍しやすくできるかわかるでしょうし、ほかのプレイヤーに自分がどのようなプレイを行なうのかを知ってもらうことで裏切りなどが起こっても無用な誤解を受けることはなくなるでしょう。

7. プレイ中に気を付けること

GMは、プレイヤーのロールプレイをできるだけ見逃さないようにしてください。これがプレイ中で一番重要なことです。ほかのPCは、できるだけ他人の"因縁"を刺激してあげてください。

8. プレイ中に……サムライの作成

PC作成時には、"業"の上昇が必要となっていますが、プレイ中に行なうなら、上昇しません。もちろん、そのPCは、なぜサムライになりたいのか語ってくれてるんですよね。

9. プレイ中に……忍の作成

プレイ中にクサが、忍になることはできません。封術の施し方は忍頭しか知りません。一族の秘伝なのです。

10. "因縁"ロールのタイミング

基本的にPCのロールプレイを切らないようにして、掛け合いが終わるのを待ってください。もし、NPCを相手にした単独のロールプレイなら、"因縁"ロールを契機にしてシーンをサクサク切ってほかのPCに回しましょう。

10.1. "因縁"についての補足～閉鎖的"因縁"

閉鎖的"因縁"とは、キャラクター間のロールプレイに表れ難く、"因縁"ロールを行なうときもPCにモノローグ的に使用される"因縁"のことを言います。

ただ、PCの精神性を表しやすい"因縁"のため、持っているキャラクターが多くいるのも確かです。マスターは、このような"因縁"を持っているPCのロールプレイには注意する必要があります。他人を楽しませないロールプレイは、ゲームとしてあまり評価すべきでありません。つまり、気合の獲得に向いていないことを忘れないようにしてください。

その上で、新たな"因縁"の獲得では、このような閉鎖的"因縁"と思われるような"因縁"は、設定させないようにしてください。

10.2. "因縁"についての補足～死んでいる"因縁"

死んでいる"因縁"とは、状況や人物などに密接に関係しており、削る理由が見つからない"因縁"のことです。死んでいる"因縁"は、シナリオにしやすい（しなければならない）"因縁"です。そのようなGMの露骨なフォローがなければ解決されない"因縁"がありすぎるのは問題です。しかし、キャンペーンプレイならばやはりこのような"因縁"は欲しいものです。なぜなら、死んでいる"因縁"が発生するのは、シナリオが、うまくいっている証拠なのですから。一人に一つくらいなら、良い"因縁"と言えるでしょう。

10.3. "因縁"についての補足～使う"因縁"

"気合"を稼ぐために使用するのが"因縁"です。使う"因縁"とは"気合"を取得する機会の多い"因縁"、つまりそのキャラクターのロールプレイの基本となる"因縁"のことです。

使う"因縁"は、生き残るためにも1つくらいは、必要です。

10.4. "因縁"についての補足～なくすための"因縁"

"業"を減らすために作成するのが"因縁"です。なくすための"因縁"とは、そのように最初から喪失することを前提として作成する"因縁"のことです。

PCがなくすための"因縁"を作ってもあまり目クジラを立てないでください。喪失することで"業"が回っていくのも天羅の醍醐味ですから。

まぁ、何事もやりすぎはいけませんけどね。

11.敵のバランス

もし、GMである君が、戦闘用のNPCが欲しいのなら、真面目に造る前にアーキタイプを利用してください。PCの選ばなかったアーキから使いたいモノを引っ張り出せばそれでOK。簡単でしょ。その上で、PCと良い勝負をさせようと思うなら、戦闘系の技能をPCより、1段階UP（上級まで、特級は良くない）させるか、能力を＋2～3した状態で戦わせれば十分な強さを発揮します。

死亡ゲージまで埋めると戦闘が長引くので、そう簡単には、死なないようにしてください。例えNPCとはいえ、死ぬには、それなりの理由が必要でしょう。もし、死亡ゲージまで埋めるのなら、逆に死ぬことでNPCを表現するぐらいの気持ちでやってみてください。

12.天羅万象トラブルシューティング

"天羅"を実践するにあたって、起こりがちなトラブルとその対処方法、それにちょっとしたテクニックを教えます。

12.1. 導入について

アーキタイプが18種類と多いうえに一つ一つ背景があるため、天羅のシナリオの導入は結構たいへんです。ここで陥ってしまう罠に「そのキ

ャラクターに似合う導入にしなければならない」と思い込んでしまうことがあります。

確かに、"天羅"のアーキタイプはいちいち個性的で、性格の傾向もある程度は決まっています。それを活かしてあげたいという気持ちもわかります。しかし、どんなにいいプレイヤーもシナリオに入れなければ、ロールプレイできないのです。多少強引でも、全PCを同じ場所に立たせることをまず考えてください。

12.2. アーキタイプの選択のススメ

シナリオの都合上、つらいアーキタイプというのはあるものです。例えば、戦場物のシナリオに傀儡がいるのは困るでしょうし、シティアドベンチャーに金剛機では活躍不可能といっていいでしょう。

たしかに、そのアーキタイプをプレイしようと思っているプレイヤーがいるかもしれません。しかし、そのPCを活躍させるために悩まなければならなかったり、シナリオが崩壊してしまうのであるなら、PC用のアーキタイプからはずすべきです。

12.3. PCを追いつめろ!

極限状況が人を成長させます。PCを死の縁にまで追い込むのは、成長(気合の取得、業の上昇、因縁の変化)のために重要なことです。

戦闘は、そのためにもっとも有効な手段です。"天羅"のシステムは、単純なので与えるダメージは以下の式にしたがって計算できます。

ダメージ＝武器修正＋【腕力】×(技能成功値÷6)

何回切り付ければ、PCが死ぬかわかったでしょうか? もちろんこのとおりに出ないことも十分ありえますが、それは無視していいファクターです。きっちり、PCを追い込みましょう。

12.4. プレイヤーが因縁を使用しない

う、これはまずいですね。

もし、因縁ロールができるところなのにしないのであれば、あなたが指示してあげればよいことです。しかし、わかっていてしない場合、例えば、「いや、ここじゃないような気がするんですよね」なんて言い出すとしたら、マジにゲロマズな状況です。12.3.を参照して、PCを追いつめてください。

12.5. プレイヤーが新しい因縁を作成しない

まず、考えられるのはそのシナリオにノれていない、つまり必要性を感じていないことです。これは、たいてい導入の失敗と思われます。

例えば、主要なNPCに面通ししていないだとか、会っていないPCがいるってことはありませんか?

12.6. 助太刀無用

安易な手助けは、人間の成長を阻害します。つまり、人数が増えると追い込みにくいうえに、追い込むべき相手が安心してしまうので(普通のRPGでは人数は力)なるべく介入しにくいシチュエーションに追い込んでおくことが重要と言うわけです。

12.7. 今回予告

シナリオの傾向程度であれば、キャラクター作成前に教えてもいいように思えます。こんなキャラがやりたいと暖めていた構想が、シナリオのカラーと合わず、プレイをハズシタうえに、まったくおもしろくなかった、……ちょっと悲しいですよね。

12.8. いつでも成長

いつでも成長できるというのは、"天羅"の特徴の一つですが、特徴的すぎていまいち忘れられてしまうことが多いのです。

例えば、能力値8で技能なしの人が、5点の"気合"を使用する場合、サイコロのブーストにすべて使った場合は、13×(1÷6)＝2.17、つまり、2個の成功があるわけです。さて、5点の"気合"のうち3点を技能の上昇に使ったらどうなるでしょう。10×(2÷6)＝3.33、つまり、3個の成功があります。ここで5点の"気合"をその技能を取得することに使用した場合はどうでしょう。8×(2÷6)＝2.67、これでも3個近くの成功があるのです。しかもその技能はその後も使用できます。

どのやり方が効率が良いかおわかりになりましたか? こういったロールを指示することで、プレイ中の成長が可能であることをPCに教えてください。

12.9. アナログとデジタル

ロールプレイはアナログ、ルールはデジタルです。業システムは、この二つをごっちゃにするので、適用を誤るとどちらにも悪影響を与えてしまいます。

繰り返しになりますが、掛け合い状態で、因縁ロールの可能なロールプレイが何度出てもその場では指示せず、終了後にロールさせるようにしてください。この時の因縁ロールは、複数回でもかまいません。

また、戦闘中などでは、"気合"の消費だけ記録させ、"業"の上昇などは、ラウンドとラウンドの間などで記録させるようにするとプレイの流れを切らずに済みます。

基本システム

「世の中には、約束事と言うものがある。それを守れない者には……死が、約束される。」

………神宮家の暗殺者

0. 超基本ルール

あくまで、ゲームですから楽しみましょう。

ゲームのことで、ケンカなんかしないように。

文中で能力値を表すときには【】でくくっています。

文中で技能を表すときは<>でくくっています。

文中でサイコロまたはダイスと書いているのは6面体ダイスのことです。

0.1. 端数の処理

文中で、割算などを行なった際に端数がでたなら特に指定がないかぎり、端数は"切り上げ"になります。

0.2. 例文とコンセプト

例：

時雨と羅糸の天羅風雲録とでもいいましょうか。戦闘用傀儡「時雨」と重装金剛機「羅糸」と「阿古」が、ルールの実際での適用や、実践テクニックなどの紹介をします。

コンセプト：

コンセプトです。

このコラムでは、なぜこのルールはこうなっているか？。ということについて書いていきます。こういったことは、ほかのRPGでは、本文の行間に書いてあるものなんですが、わざわざ別項にして書いています。

コンセプトは、GMがルールの処理に困ったときや、ルールを改造する場合に参照してください。

1. 能力値

"天羅万象"では、キャラクターの能力値として体力・敏捷・知覚・知力・心力・共感の6つが、用意されます。能力値の最小は1、最大は基本的に10とします。

能力値は、行為判定に使用するサイコロ数を表します。

【体力】：肉体活動（筋力、耐久力系）、活力の基本
【敏捷】：肉体活動（スピード、神経系）
【知覚】：肉体活動（五感などの神経系）
【知力】：精神活動（知識、推理、ひらめき）
【心力】：精神活動（第六感、根性）、霊力の基本
【共感】：感情移入能力、とっつきやすさを表す。

数値的意味は、次のようになっています。

１～３：一般人、ＰＣの「低い」能力値
４～６：ＰＣの「普通」の能力値
７～８：ＰＣの「よい」能力値
９～　：ＰＣの「特徴的」能力値

コンセプト：

能力値の数はこれが最低必要数と思えるところまで削っている。そのせいで、能力値によるキャラクター性の表現などは、難しくなっている。

これは行為判定が、能力値と直結するため、使い方のバリエーションが少ない能力値を設定するとゲームが混乱してしまうためである。

"天羅万象"のPCが、一般人を超える能力値を普通に持っているのは、ロールプレイの支援のためだ。

やはりある程度、強くないとロールプレイはできない。弱いキャラでロールプレイをするのは非常に難しいだろう。

強いPCに拒否感のある人もいるだろうが、強いキャラで、弱い振りをするのもおもしろいのではないだろうか？

ともかく重要なことは「天羅のPCは普通の人間の延長ではない」ということだ。

1.1. 副能力値

副能力値には、霊力、活力、負傷ゲージの肉体系が3つ。それに気合、業、宿業および因縁の精神系が4つあります。

1.1.1. 活力

いわゆるHPで、主に戦闘時に減ってゆきます。0以下になってしまうと気絶してしまいます。1分（ラウンド）の休息により1点回復していきます。

また、戦闘が終了したり、場所が移ったとき、それにGMが指示したときには全快します。

【体力】×２＝最大活力

1.1.2. 霊力

いわゆるMPで、術を使用すると減ってゆきます。0以下になってしまうと気絶してしまいます。1時間（60ラウンド）ごとに1点回復します。

また、GMが指示したときには全快します。

（【知力】＋【心力】）×２＝最大霊力

コンセプト：

ちょっとわかりにくいかもしれないが、活力にも霊力にも負数がある。もっとも0以下になってしまったら気絶してしまうが。

しかし、返して言えば、＋（プラス）から－（マイナス）に転ずるときは、何点使ってもかまわないのだ。例えば、地上三千メートルから墜落して3,000点のダメージをくらっても、少し（といっても50時間ほど）気絶し

て「ふう死ぬかと思った」と言って立ち上がってもいいし、ちょっとだけ負傷を負って「ち、腕が逝っちまった」とカッコつけてもかまわない。いや、むしろカッコつけるべきだ。

"気合"や"業"などの精神系の副能力値についての詳細は、"業システム"のページ(21ページ)を参照すること。

1.1.3. 負傷ゲージ

実際のケガを表現するためのマス目で、PCのロールプレイに使われます。致命と死亡を除いて埋まっても何もありません。でもまぁ、重傷が埋まったら四肢のどれかや肋骨の一、二本は、覚悟してください。

軽傷：	【体力】	と同じ個数
重傷：	【体力】	÷ 2個数
致命：	【体力】	÷ 4個数
死亡：		必ず1個

致命ゲージが、1個でも埋まってしまうと1分(ラウンド)ごとに活力に1ダメージを受けてしまいます。

死亡ゲージが、埋まってから気絶した場合は、即座に墓場行きと言うことになります。

1.1.4. 気合

このゲームの経験点兼ヒーローポイントです。"因縁"から導き出されます。使用すると、"業"が上昇します。

1.1.5. 業

使用済みの"気合"を表すものです。"業"には、限界値があります。すべてのPCは、108 まで"業"をためることができます。限界値を突破してしまったPCは、修羅になってしまいます。

"業"は、"因縁"を獲得するために消費することができます。"因縁"を獲得するとその分だけ、"宿業"が上昇します。

1.1.6. 宿業

使用済みの"業"を表すものです。"宿業"には、限界値があります。すべてのPCは、【心力】の10倍まで問題なく"宿業"をためることができます。限界値を突破してしまうと"業"の限界値が【心力】の10倍を超えた分だけ、減少してしまいます。"宿業"は、"因縁"の喪失とともに減少させることができます。

1.1.7. 因縁

キャラクターの過去(設定)や目的(未来)それに精神性を表現するための技能です。技能同様に初級から特級までの段階を持っています。

"業"を支払うことで、獲得することができます。また、"因縁"の増減にしたがって、"宿業"も増減します。

2. 行為判定

プレイヤーは、GMに指定された能力値分のサイコロを振り、技能の段階による成功値以下の目がでたサイコロの数を数えます。

ただし、専門の教育を必要とする専門技能の場合、技能なしでは判定することができません。

技能段階	成功値
なし	1
初級	2以下
中級	3以下
上級	4以下
特級	5以下

蛇足ながら、付け加えておくと技能と能力値は対応していません。どうやって判定を行なうかは別として、すべての技能は、「すべての能力値で」判定可能です。

この"成功値以下の目"の出たサイコロが成功です。この"成功値以下の目"のサイコロ数のことを以降の文中では、"成功数"と書きます。

成功数から難易度を引いて残った数が、"成功度"です。

コンセプト：

技能差は、かなりきつい。見た目でも十分にわかるだろうが、振ってみればもっとよくわかるだろう。

能力値と技能は、対応していない。行為判定は「○○技能があったら使ってもいいです」って言うように使うことを前提にしている。

技能は、分野の才能を表すので、段階は初級、中級、上級というように適当に別れている。

技能は、特級まであるが、特級の取得は、よく考えて行なうように。

特級は、その成功値(5)でわかってしまうだろうが、80%以上の確率で成功する。難易度0ならほとんど判定の必要がなくなるのだ。

使用頻度の低い技能なら、あまり問題はないが、戦闘の技能などではゲームの興をそぐことになる。

なんで、そんなものを設定してあるかと言えば、これもロールプレイ支援のため、強いキャラクターの表現のためなのだ。

特級の技能を持つと言うことはマンガの主人公になるということに近いのだ。

2.1. 難易度と成功度

対抗判定でないかぎり、"天羅万象"では基本的に1個でも成功があれば「その行為は成功した」と考えても問題はありません。

しかしGMが、PCは「普通より困難な行為に挑戦する」と考えたときは、行為に対して難易度を設定してください。

難易度とは、"成功がキャンセルされてしまう数"のことです。そして難易度を引いて成功数が0以下になってしまったらその行為は"失敗"です。

この時の"難易度を引いて残った成功数"を"成功度"と呼びます。

例えば、難易度が1で成功数が2だった場合には成功数が1個キャンセルされてしまいますから成功度は1になります。

重要!!

文中に特に難易度について記述がなかった場合は、難易度は0として行為判定を行なってください。

2.1.1. 成功度表

成功度0以下	：失敗！
成功度1	：ギリギリ
成功度2	：普通
成功度3	：ややまし
成功度4	：なかなか

成功度５以上：大成功

例：

天羅の緋雨は、戦争の終結を意味する。その緋雨の中を駆け抜けながら時雨は、傭兵の敗走がいかに悲惨なものか思い知っていた。きのうの戦友はきょうの仇敵とばかりに傭兵たちは牙を剥いた。

ぬかるむ山道を走りながら、時雨は独り愚痴た。「羅糸の奴め、さっさと尻尾巻いてくれちゃって。」突然、眼前が開けてきた。流れ（珠）でも飛んだのだろうか。4mほどの大穴が、開けていた。

「　　　。いけるな」数瞬ののち、時雨の体は、宙を舞った。

助走ありとはいえ、坂道。そのうえ足場は雨でぬかるんでいる。GMは、この状態での4mのジャンプは、【敏捷】＜運動＞で、難易度2の行為であると考えた。時雨は、自分の【敏捷】と同じだけのサイコロ（8個）を振って、自分の＜運動＞技能の成功値（中級なので3）以下を3個以上出す必要がある

コロコロ、結果は6個成功。時雨は華麗に空中で弧を描き、向こう側に着地して、そのまま走り続ける

成功数（6）－難易度（2）＝成功度（4）の成功

コンセプト：

ちょっと難しいだろうか？　ゴメン。難易度が成功を減らす数なのは戦闘の命中判定に引き分けを作りたかったからだ

難易度があるときは、プレイヤーの成功したサイコロを難易度分、外して行くとわかりやすいと思う。

しかし、どちらかというと難易度を設定するより、行為を成功度で判定するほうが簡単だろう。「（難易度0で）成功度3以上で成功ね」という感じに。

2.2. 対抗判定

PCとNPCや、PCどうしが判定を行なうときには、相手の成功数が難易度となります

対抗判定は、相手の成功数が難易度になる関係上、成功数が同数であった場合は、両者ともに失敗ということになります。この時、引き分けのある状況（例えば、戦闘の命中判定）ならば引き分けになります

引き分けのない状況ならば、受動側（防御側）の成功になります

例：

時雨は、とある武家屋敷に忍び込んでいる。いまちょうど天井の節穴から下をのぞいているところだ。

主人と話していた、浪人風の男が、いきなり天井を仰いだ。鋭い眼光、時雨の体に緊張が走る。「…… 見つかった？……」、緊張が漂う。

主人が浪人に声をかけ、緊張が途切れた。浪人は適当にあいづちを打ちまた酒杯を手にした。

GMは、時雨に“気配消し”の判定を行なわせます。“気配消し”は、【体力】＜隠身＞の判定です

時雨の成功数は3個です。NPCの浪人は2個しかありませんでした

時雨の勝ちです。浪人は、どこか引っ掛かりを感じながらも酒を飲み続けます

もし、浪人も3個成功だったとしたら、この場合は引き分けがない状況ですから、受動側の成功（時雨は見つからない）と言うことになります

しかし、浪人は　何者かがどこかに潜んでいることは確信しています

時雨の気配消しもやはり失敗しているからです

コンセプト：

いくらか面倒くさいのがこの対抗判定だろう。どちらが受動側か考えるのが面倒なのだ。

基本的な考え方としては、相手に判定を要求したほうが能動側というものだ。

どんな時にどんな技能を使用するかは技能説明の項目に載っている。しかし、それはあくまで例であって、同じような状況でも行動によっては、ほかの能力値や技能で行なうほうがいいということは多いだろう。

実際、同じ行動を複数の技能で判定することは可能だ。

PCがどうやって行為をするのか聞いて、GMは、もっとも適当と思われる能力値と技能で対抗判定を行なわせるようにしてほしい。

そんなに厳しく考える必要はない。技能の名前から想像できるなら使用できる、それぐらいのことでいいだろう。また、PCの希望はできるだけ聞いてほしい。

3. 一般物品の所持に関するルール

天羅万象　では、PCの所持金という概念をなくすことにしました。プレイヤーは、自分のキャラクターがいったいいくらのお金を持っているのか？　というようなささいなことは考えなくて結構です

その分、カッコイイロールプレイに神経を使ってください

さて、そのかわりといってはなんですが、何をいくつ持っているということの一切はGMの判断にまかせることになります。それがいやなプレイヤーは自分は何をいくつ持っているか？　GMと相談してキャラクターシートにでも書き込んでおいてください

逆にGMは、基本的なものは持っているとしてください。ただし、（珠）だけは貴重なのでしっかり個数を管理します

例：

時雨のキャラクターシートに書かれた所持品は、一振りの（珠刀）に服に数枚の小判（前の仕事のギャラ）、（珠）を6個それに小物が入った風呂敷だ

村人に山賊退治を依頼され、あえて夜道を旅することにした時雨。明かりに関してはGMは、松明を持って歩いていることにする。（プレイヤーは、明かりについては何も発言していない）さて、目当ての山賊を発見できたのは良かったが、時雨は敵の罠にかかり、落し穴に落ちてしまう

プレイヤーは、「GM、カギ付きのロープかなんか持っていていい？」と言った。GMは「却下する。そういう物は麓の村では手に入らないんじゃないの？」と返した。時雨は、羅糸を呼ぶかどうか思案することにした。

3.1. お金の価値

基本通貨は“文”と呼ばれる50円玉に近い大きさのもので、多くの民衆は、この銅貨しか持たずに暮らしています。大きな町でなら、小判1枚が1か月の最低の生活費です

小さな町や村では、お金では生活できません（自給自足ですから）。

小判２枚＝大判１枚＝珠１個
３０００文＝小判１枚
１０００文＝　　１貫

そして、天羅は戦国時代ですから物の価値はすさまじく変動します。

い くん 戦がなきれば食料や武器 （珠）の消耗は経ねようか 商人たちは大事なお金を深く記 ます

コンセプト

一般物品をいちいち書くのって面倒じゃないか？ そんなコトに貴重なプレイ時間を割くのはやめようと思った ようはそうゆうこと
GMもこの基本的な概念をうまくつかってシナリオを作るなりしてほしい RPGは 仮想現実のゲーム あくまで仮想だから 酒を散々っか黄金を使いあてようが現実に気持ちよくなったり サイフがふくれるわけじゃない

PCが飢えで死にそうになっていても 拷問で痛めつけられても痛くない もともとそういうものなのだから こんなトコは適当でかまわないのだ
（珠）だけ、しっかりと管理するのは、それだけ貴重ってこと。これも世界観の表現なのだ

INTERMISSION1 "天羅"の基本判定

戦闘ルール

「戦いってのは、最後の最後は根性!!　死力を尽くし、精魂つきはてた、その先にィ!
ホンモノの漢だけが味わえる快感がある!!」

斬馬

0. ラウンド

1ラウンドは、1分となっています。イニシアチブといったものは、ありませんが、行動を開始するのは【敏捷】の高い順とします

1ラウンドにPCは以下の行動が可能です

0. 行動の宣言(ラウンド前に行ないます。)
1. 移動 【敏捷】×10m以内
2. 1回の攻撃／術の使用／サムライ化／ヨロイの起動
3. 回避／突き返し／見切り(すべて回数制限なし
4. その他(1分でできる普通のこと

1. 攻撃／防御判定

基本的に攻撃技能による対抗判定で、戦闘は解決します

両者が共に戦闘技能で判定を行なった場合は、成功した方(より多い成功を出した方)が、攻撃に成功したものとします

もし、成功数が、同数だった場合はお互いに有効打は入らなかったものとなります。防御側が攻撃に成功した場合は"突き返し"と呼ばれます。"突き返し"は能動的な防御行動と考えますので、回数制限はありません

攻撃側の技能　　防御側の技能(突き返しがある)

<格闘戦闘>⟷<白兵戦闘>
　　　　　⟷<格闘戦闘>
　　　　　⟷<忍　　術>

<白兵戦闘>⟷<白兵戦闘>
　　　　　⟷<格闘戦闘>
　　　　　⟷<忍　　術>

<忍　　術>⟷<白兵戦闘>
　　　　　⟷<格闘戦闘>
　　　　　⟷<忍　　術>

攻撃側の成功数 > 防御側の成功数 = 攻撃側の成功
攻撃側の成功数 = 防御側の成功数 = 両者ともハズレ
攻撃側の成功数 < 防御側の成功数 = 防御側の成功 (突き返し)

射撃武器や防御側が回避を行なった場合は、防御側が成功しても突き返しが起こりません。

このような場合は防御側が成功してもダメージは与えられません

攻撃側の技能　　防御側の技能(突き返しがない)

<白兵戦闘>⟶<回　　避>
<格闘戦闘>⟶<回　　避>
<忍　　術>⟶<回　　避>
<射撃戦闘>⟶<白兵戦闘>
<射撃戦闘>⟶<格闘戦闘>
<射撃戦闘>⟶<回　　避>
<法　　術>⟶<回　　避>

攻撃側の成功数 > 防御側の成功数 = 攻撃側の成功(命中)
攻撃側の成功数 ≦ 防御側の成功数 = ハズレ

コンセプト:
1ラウンドが1分なのは、なんていうかいろいろやれるようにだ。10秒で1ラウンドだとちょっとした行為がやれるかやれないか考えなきゃいけないけど、1分あれば適当にできないか?

2. ダメージと負傷

2.1. ダメージの決定

命中判定の成功度が基本のダメージになります

命中の成功度 = 攻撃成功側の成功数 − 攻撃失敗側の成功数

ダメージ = 命中の成功度 + 武器修正 + その他(殊　気など)

相手の攻撃が命中した場合、そのダメージをどのように負傷ゲージや"活力"へのダメージに振り分けるかはダメージを受けた側が選択することができます

2.2. 負傷

ダメージを受けてしまった場合は、ダメージ分負傷ゲージのマスや"活力"マスを削る必要があります。負傷ゲージは、3つの段階があり、各PCの【体力】によって負傷ごとにゲージの数が違っています

通常の負傷のほかに"死亡"のゲージがあります。"死亡"は特殊なゲージでゲージを埋めることで、1回のダメージをすべて受けることができます

また"活力"は、現在の"活力"以上のダメージを受けてもマイナスにならずにすみます

負傷段階	ゲージ数(端数切り上げ)
軽傷	【体力】まで
重傷	【体力】／2まで

致命…………【体力】／4まで
死亡…………1つ

例：

では負傷がどのように適応されるか見てみましょう。サンプルキャラクターの灰延の【体力】は7です。彼のゲージは現在こうなっています。

活力：14

軽傷：
重傷：
致命：
死亡：

[illegible]ダメージ[illegible]ます。
プレイヤー[illegible]負傷を受けます。

活力：9

軽傷：■■■■
重傷：■
致命：
死亡：

ぶわあっと血煙が[illegible]ましたがま[illegible]けます。

2.3. ダメージの影響

戦闘中にダメージを受けることでさまざまな影響があります。現在のダメージが複数[illegible]の場合は[illegible]の負傷の影響を受けてください。

軽傷：特になし
重傷：判定のサイコロを＋1個
致命：判定のサイコロを＋2個、1ラウンドごとに"活力"に1ダメージ
死亡：判定のサイコロを＋3個、"活力"が全快するタイミングで死亡。

活力：0以下になるまでは関係なし、0以下になると気絶

ダメージを受けて"活力"が0以下になると派手に出血して"活力"が[illegible]になるまで気絶してしまいます。
気絶[illegible]まず。
死亡[illegible]の気絶[illegible]ことを意味します。また"活力"が全快するタイミング（戦闘終了[illegible]）の他[illegible]で、本当に死亡します。

2.4. ヨロイとヨロイ乗りのダメージの共有

[illegible]ヨロイ乗りは、ヨロイの受けたダメージを自分の負傷ゲージに[illegible]てもかまいません。
負傷[illegible]。

コンセプト：

注意してほしい。気絶するまでは、たとえ"死亡"が入っても戦闘中は、何の「デメリットもない」のだ。

それどころか、相手にダメージを与えてしまうと不利になってしまうのだ。なんとまぁ、むちゃくちゃなことだ。

"天羅"の戦闘ルールには、戦術によって有利不利がでたりしない。抽象的なものだし、現実的ではない。目指したのはマンガ的、アニメ的なカスリ傷や気絶はすぐするのに死なない戦闘だ。

ただ、戦術によって有利不利がでないことに不満を持つ人もいるだろう。GMがそういったときにボーナスやペネルティを与えたいというなら、問題はない。"天羅"の戦闘ルールにそういったルールがないだけのことで、状況が起こらないわけではないのだから。

さらに注目してほしい。気絶してもいいなら"活力"は何点のダメージを受けても問題はない。たとえー1000まで受けても1000ラウンド（17時間ほど（笑））気絶するだけだ。

ダメージの絵的なイメージは、次のようになっている。各プレイヤーおよびGMは、ダメージ演出の際に参考にしてほしい。

活力：マンガで傷は入るが作者が描き忘れる傷。
軽傷：派手に血は出るが命には別状がない傷。
重傷：骨折や出血の続く傷。
致命：あ、これはやばいなってトコに付く傷。
死亡：自分で考えよう。

重要なのは、"死"を始めとするダメージを戦闘の結果ではなく、PCの演出にしているところだ。PCは、衛星軌道上から落下しても死にたくなければ死ななくてもいい。死に場所ぐらい自分で決めたいとは思わないか？

GMは、派手で血生臭いのに死なないアニメ的な戦闘シーンを演出するように心がけてもらいたい。

負傷を被ってもボーナスしかつかないのも、よりダメージを演出しても[illegible]。

[illegible]は、システムが単純だから、[illegible]サイコロ振っているだけで勝てる。かといって人数に頼んでも、戦術を考えても勝てない。そんなルールはないのだから。

つまり、"気合"しか事態を打開する手段はない。そう、強いヤツに勝[illegible]を獲得させるため[illegible]ロールプレイを奨励するのだ。

[illegible]ンだ。なるだけ派手にカッコ良くロールプレイをしてほしい。

3. 特殊ルール

3.1. 戦闘オプション

[illegible]【敏捷】を使[illegible]ます。[illegible]攻撃の際[illegible]ダイス[illegible]攻撃をイメ[illegible]【敏捷】を使用する戦闘でイメージしているのです。しかし、時代劇ドラマや小説、マンガなどでの戦闘は必ずしも打ち合いではありません。つまり、そんな攻撃は【敏捷】で[illegible]するべきではありません。

3.1.1. 必殺の一撃／【体力】

何もかえりみなく、自分の命をすべて[illegible]にする賭け、必殺の一撃は、[illegible]発逆転をねらう戦闘オプションです。

"必殺の一撃"は、通常の戦闘と違い、相手の成功数を引かずに命中[illegible]ダメージの算出を行ないます。つまり、相手が突き返しをね[illegible]ときは、突き[illegible]「無条件に」成功してしまうのです！ "必殺の一撃"を行なう場合は、すごいダメージを先に受けることになります。もち

ろん、ここで気絶してしまった場合には、攻撃は無効[illegible]なってしまいます。
必殺の一撃は、【体力】で判定します。まず、相手が突き[illegible]なかったときには、相手の成功数に武器修正やその他の修正を行なったものをダメージとして、自分[illegible]必殺の一撃をねらった側に適応します。そのあと[illegible]自分の成功数を求め、武器修正やその他の修正を行なったものをダメージとして相手に適応します。もし、相手が＜回避＞するなど防御に専念した場合は、通常の命中判定になります
なお、射撃武器または手投げ武器では、必殺の一撃は行なえません

3.1.2. ねらい撃ち／【知覚】

よくありますね。ほら、マンガや映画で非力な女戦士が、大男の急所や手足を集中してねらうアレです
ねらい撃ちは、【知覚】で判定し、攻撃に使用するすべての技能で、行なうことができます
ねらい撃ちは、通常の戦闘と同じように命中判定とダメージ判定を行ないます。そしてねらった[illegible]によって[illegible]が変わってきます。ねらうことのできる部位は手足、武器、[illegible]います。手足は、四肢などの身体の末端部位を意味します。武器は、手持ち武器や人体以外の部分を意味します。急所は、その名のとおり人体の急所を意味します。(相手が人間でない場合はGMの判断で決めてください)

手足：ダメージを重傷ゲージから順に埋めて行きます。重傷ゲージが埋まってしまったら、ねらわれた四肢は使い物にならなくなってしまいます。

武器：武器が取り外しの利くものなら外れて飛んで行ってしまいます。取り外しのできないものなら破壊されてしまいます。

急所：ダメージを致命ゲージから順に埋めて行きます

[illegible]ルール上は、四肢や急所が破壊されたところでペナルティが入る[illegible](サイコロ数が減ったりする)ことはありません。それどころか有利になってしまうのです(笑)。しかし、足を切られれば人間は、物理上立ってはいられません。また頸動脈が切られたのにそれでも向か[illegible]のは正気の沙汰ではないでしょう

3.1.2.1. ヨロイに対するねらい撃ち

ヨロイに対[illegible]合＞の技能を持っ[illegible]ます

3.1.3. 見切り／【心力】

相手の攻撃を見切って一撃を与えるのが"見切り"です
見切りオプションは、【心力】で判定します
見切りは、防御の時にしか選択できません。相手の攻撃を突き返すことが[illegible]ます
[illegible]ます

3.1.4. フェイント／【知力】

"フェイント"オプションは、[illegible]フェイントを掛けて相手の体を崩して勝機を見いだす戦闘オプションです。フェイントオプションは、【知力】で判定します。
フェイントは、攻撃時にしか選択できません。またフェイントを使用できる技能は＜格闘戦闘＞または＜白兵戦闘＞のみです
フェイントを使用して攻撃が成功した場合は、成功度を倍にしてダメージを与えます
[illegible]

コンセプト

重要なのは、"天羅"の戦闘バランスはやたらシビアで、ただサイコロ振って勝てないヤツには戦闘オプションを「ただ」使っても勝てはしない。それは判定のやり方を変えただけで結局サイコロをただ振るのに変わりはないのだ
つまり、気合を使ったり、負傷したりして、戦闘のバランスを壊す必要がある。そうすれば戦闘オプションは意味を上げる。
その時の戦闘オプションによる斬撃は、あなたのとどめの一撃であり、戦闘のスタイルなのだ。

3.2. 金剛機高速機動

金剛機は、体内のリミッターを一時的に外すことで超高速の移動や攻撃を行ないます
高速機動中の金剛機は、体を使ったすべての判定で、"成功"したダイスを振り直してさらに成功数を足すことができます。再ロールは、判定1回に付き、1回のみ可能です
この高速機動は、1日に【心力】回だけ金剛機の【体力】ラウンドの間だけ使用可能です
高速機動[illegible]は、"必殺の一撃"オプションは使用することができませ

3.3. サムライ能力発動

サムライ化したものが発揮する特殊能力です
サムライ能力が発動するには所定の"霊力"を消費する必要があります
サムライ能力は、時間延長の能力を持っていないかぎり、サムライの【心力】と同じラウンドの間続きます
発動は霊力を消費できるなら1日に何度でも発動可能です

3.4. 〈珠〉の使用

〈珠〉が使用可能な武器なら、〈珠〉の使用によって武器修正を増やすことができます
〈珠〉を使用するなら1発ごとに武器修正を＋1することができます
〈珠〉の使用は、命中判定の後に決定することができます

3.5. 「気」の使用

"霊力"の運用を知っている者は、気を活かして戦うことができます

3.5.1. 練気術の使用

練気術の技能を持っているなら、＜格闘戦闘＞および＜白兵戦闘＞戦闘[illegible]、"霊力"を消費することでダメージを上昇させることができます
"霊力"の消費は、命中判定のあとでかまいません

ダメージ上昇
初級：消費した霊力4点ごとに＋1ダメージ
中級：消費した霊力3点ごとに＋1ダメージ
上級：消費した霊力2点ごとに＋1ダメージ
特級：消費した霊力1点ごとに＋1ダメージ

3.5.2. 法術による気弾攻撃

手のひら[illegible]気の塊をつくって相手[illegible]投げつける[illegible]ダメージを与えます。[illegible]、複数発の気弾を一度に発射すると1発につき[illegible]武器修正がつきます

気弾の武器修正と消費霊力は、<法術>の段階[illegible]よ[illegible]ますが、術者の任意で、気弾の段階を下げて発射することもできます

気弾の命中判定には、[敏捷]<法術>を使用します

気弾のダメージおよび消費霊力(一発当り)

初級:武器修正=[心力]/4(消費霊力:1)
中級:武器修正=[心力]/2(消費霊力:3)
上級:武器修正=[心力]　(消費霊力:5)
特級:武器修正=[心力]×2(消費霊力:7)

3.6. 陰陽術の使用

陰陽術によって作成された《式》を発動させることができます

式は、活動開始のコマンドを受け付けたあと1ラウンドかけて周囲の[illegible]を結合し直して自らの体を作成します

3.6.1. 発動時間

式は基本的に術者の[心力]ラウンドの間、出現していて時間が過ぎると[illegible]壊します

3.6.2. 発動制限

霊力が消費できれば、いつでもいくつでも発動可能です。ただし、[illegible]覚結合を行なっておける《式》の数は[知覚]以下に制限されます

3.7. 飛び道具

ダメージ算出などについては白兵戦武器と違いはありませ[illegible]

3.7.1. 飛び道具の複数発射

余分に撃つ[illegible]1発ごとに武器修正を+1できます

3.7.2. 飛び道具の複数目標への発射

複数目標への発射には使用条件があります

1 目標人数以上の射率があること。
2 目標がすべて自分の視界の中にいること。

[illegible]の条件を満たしているなら発射可能です。1回の判定を全員に適応してください。複数発射のボーナスは、1つの目標に複数の《珠》を撃てば追加することができます

3.8. 多刀流

複数の武器を使用して攻撃する場合は、相手に対して余分に使用する武器[illegible]ダメ[illegible]する[illegible]とができます。ただし、武器は同じ技能を使用する物でなければいけませんし、飛び道具であってはいけません

3.9. 不意打ち

<隠身>や《式》の能力または遠距離からの攻撃で、相手の不意を打つことができます。不意打ちは、防御側が命中判定に成功できなければ(突き返せなかったら)、不意打ち側の成功数をすべてダメージとします

また、不意打ちを突き返せたとしても、ダメージは発生しません

3.10. さまざまなダメージ

落下や毒などのさまざまな状況でのダメージは、ダメージを難易度と[illegible]な技能による判定で決定します。この判定に成功すれば、無傷[illegible]、[illegible]なら足りなかった成功数分だけダメージを負うことになります

[illegible]

状況	難易度	判定技能
墜落、転落	落下距離(m)	[敏捷]<運動>
毒/炎/酸	ダメージ	[体力]<耐性>
爆発物	ダメージ	[敏捷]<回避>

例　墜落

敵に追われた時雨は、急ぎすぎて崖から落下してしまう。崖の高さは8m、難易度は8となる。時雨の<運動>の成功数はたったの2だった。難易度(8)-<運動>の成功数(2)=足りない成功数(6)つまり、時雨は落下の衝撃で6ダメージを受ける。

4. 戦闘中の治療

戦闘中の治療行動には以下の4種があります。ただし、どの方法でも"死亡"を癒すことはできません

文中、負傷度という用語が出てきますが、負傷度とは最も重い負傷から[illegible]されます。[illegible]しませんし、全部埋まっているからといってその負傷から導き出されるわけではありません。"最も重い負傷"からです

負傷	負傷度
軽傷	負傷度1
重傷	負傷度2
致命	負傷度3

1)[知覚]<応急手当>

負傷度を難易度とした判定に成功することで、気絶の回復を行なえます。活力を1まで引き上げてください。負傷を癒すことはできません。

また、致命による活力へのダメージの進行も止めることができますがその後に死亡を除く負傷ゲージが一つでも埋まったら、再び出血してしまうため、活力へのダメージは再開してしまいます。

2 [共感]<法術>(癒し)(消費霊力:5ポイント)負傷度を難易度とした[illegible]

成功度分の負傷ゲージをクリアすることができます。同時に[活力]は全快します。ただし、"死亡"を癒すことはできません。

3)再生蟲の活動

どの程度の回復を行なうかは、宿主の任意です。消費する再生ポイント分の負傷ゲージをクリアしてください。

"活力"を回復することはできません。

4)式の再生能力

どの程度の回復があるかはサムライによります。

負傷ゲージはクリアできません。

5. 戦闘終了後のダメージについて

3.1. 活力の回復

3.2. 負傷の回復

5.3. ヨロイと金剛機の負傷の回復

6. 戦闘全般についてGMへの注意

INTERMISSION 2 "天羅"の戦闘

INTERMISSION3 戦闘と回復

INTERMISSION3 戦闘と回復

業システム

「業の糸は、比類無き強さよ！　主にゃぁ斬れんて……。」

卑仙宗の法師

0. 業とは

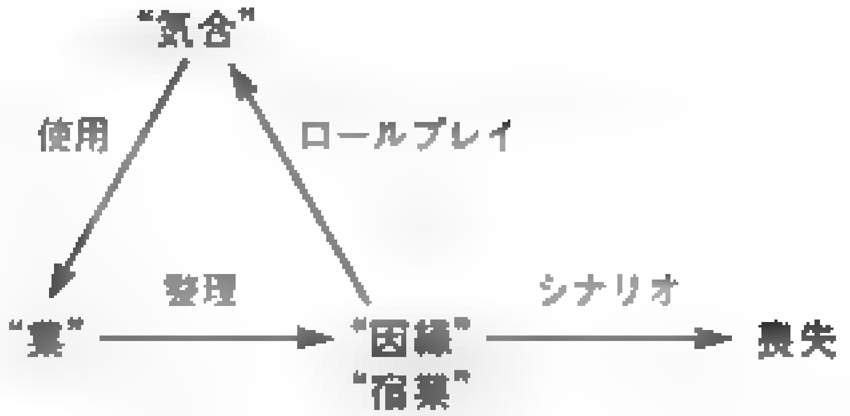
ゲーム・システム的にいうなら"気合"は、経験点やヒーローポイントであり、"業"は、その累積分です。"宿業"とは、整理された"業"です。そして、"因縁"とは設定であり、"気合"を手に入れるための理由となります
しかし、世界観的にいうなら"気合"は、PCの発する文字どおりのものです "業"とはしがらみ、思い。つまり PCの変化する現在であり 整理されていない心の模様、葛藤を表します 宿業は、"業"の昇華した形です。つまり自分の"業"の形を決めて整理をつけているのです "因縁"は、そうした整理された気持ち。つまり、未来(目的)や過去を表します

わかりやすく言うなら"業"とは、"思い"、そして宿業とは"思い出"なのです
例えば、あなたがかわいい彼女とデートしていたとします このときのあなたの気持ち(好きだ！　キスしたい！　etc)が、"業"です。ちなみにその気持ちを実行するための勇気が"気合"です そして5年後、その時のことを写真でも見ながら思い出したとします これが"宿業"です
彼女への気持ちは、あなたの心の中に一定の部分をとって残っているのです。それが、"因縁"です。それは、昔のような強烈なものではないでしょう。しかし、あなたはその気持ちを忘れていません。それは、形を変えてあなたの中にあるのです

"天羅万象"における、すべてのPCに共通した目的とは"因縁"を晴らし、"業"を減らすことです しかし、それは言いかえるなら忘れることでもあります
つらいことも楽しいことも、いずれ時が流し去っていきます。しかし、人生は(特にあなたの人生は)波乱に満ちたことばかり、すべてをおぼえていたなら身の破滅です
時を待っているわけには行きません。新たな思いをおぼえているために過去の思いを整理していかなければなりません
そんな、身を切られるようなせつない思いを味わうのが、"天羅万象"なのです

1. 気合と業と因縁の関係

もうすこし細かく説明しましょう。PCは、プレイ中に"因縁"を利用して"気合"を獲得し、"気合"を消費することで"業"を上昇させます。そして"業"は"因縁"を創ることで"宿業"となります
最後に"因縁"は、シナリオ上で失うことができます。その時、その"因縁"の分だけ"宿業"も減少します
次の図を見てもらえれば理解しやすいでしょう



1.1. 気合

"気合"は、プレイヤーの良いロールプレイに対するマスターからの報酬として与えられます
主な役割としてプレイ中に使用できる経験点であり、キャラクターに爆発的な力を与えるヒーローポイント的効果もあります

1.1.1. 気合の獲得

GMは、プレイヤーが良いロールプレイをしたと思ったら、プレイヤーに対して"気合獲得ロール"を行なわせてください
"気合獲得ロール"は、そのロールプレイが、他人に働きかける物であるなら【共感】で行ない、キャラクターを表現するものであるなら【心力】で行ないます
もし、PCの持っている"因縁"に関連するロールプレイであった場合、"因縁"の段階は、技能判定における技能段階のようにロールの成功値を上昇させます
このときの成功数が、獲得することのできた"気合"となります
もちろん、無理やり自分の"因縁"にロールプレイを関連づけてもGMが認めるのならかまいません

因縁段階	気合獲得ロール成功値
なし	1
初級	2以下
中級	3以下
上級	4以下
特級	5以下

コンセプト：
まず 考えたことは、PCの設定をアクティブにゲーム中に活かせないか？ってこと。そう思ってまず、"気合"を"業"という数値にプールすることにした。そして"業"に取得制限を設けて、その分の設定をキャラクターシートに書かなければいけないようにしてみた。しかし、それだけでは、ゲーム中には、単なるキャラクターの情報になってしまうのでは？
もっと、もぉっと、ロールプレイがしやすいように、誰もが積極的にゲームに参加できるようにしたいと思った。そして、今の形に落ち着いたのだ
天羅で、強く生きようと思ったら、キャラクター設定を活かしてロール

プレイをしなければならない。その報酬は、強さと勝利と罪業にほかならない。

自分は何をしたのか？

何を感じているのか？

どうすれば、罪を償うことができるのか？

キャラクターは"因縁"の獲得のよってそれを決めなくてはならない。

その時、キャラクターは変わっているはずだ、天羅のPCなら。

もし変われないなら、それは修羅。すなわちNPCなのだ。

1.1.2. 気合の使用法

天羅では、重い"業"を持つものほど「強く」なることができます。悲しみを知らぬものに真の勝利はありません。戦いにおいて強敵(「とも」と読む!)と共に流した血と涙の量が、彼の強さを語るのです

"気合"の使い方を以下に示します。使用した"気合"は、すぐに"業"に転化され"業"を上昇させます。修羅にならぬよう、注意してください

"気合"を使った成長は、ゲーム中はいつでも可能です

●サイコロのブースト(行為判定を"行なう前")

1ポイントにつき1個の割合で、ロールに使用するサイコロを増やす

●技能のブースト(行為判定を"行なう前")

3ポイントにつき1段階の割合で技能の段階を上昇させる。

ただし、最高は上級となる

●追加行動(行為判定を"行なう前")

1ポイントで、他人に割り込んで追加の行動を1回行なえます

この行動とは、判定を要するなら1回の成功判定、成功判定を行なわないなら、連続した1回の動作を意味します

もし、複数の追加行動(割り込み)が一度に起こった場合、一度処理を停止して(この段階で各キャラクターは割り込みの権利を買ったことになります)セリを行ない、もっとも多くの気合を消費したキャラクターから順に解決してください

●成功数のブースト(行為判定を"行なったあと")

3ポイントにつき1個の割合で成功数を増やす

●能力値の上昇

上昇後の能力値の3倍と同じポイント

・能力値1ポイントごとに消費してください

●技能の段階の上昇

上昇させる技能、現在の段階によって違いがあります

なしから初級：専門技能の場合師匠が必要

凡用技能：5ポイント

専門技能：5ポイントで師匠が必要

初級から中級：10ポイント

中級から上級：20ポイント

上級から特級：40ポイントで"何か"が必要

使用した"気合"は、すぐに"業"を上昇させます。このとき"業"が108を超えてしまうと"修羅"になってしまいます

コンセプト：

なぜ、"気合"はすぐ"業"になるのか？

それは、天羅が脳天気にヒーローが活躍する世界ではないということだ。活躍すると"業"がたまる。"業"を"宿業"に落とさないと修羅になってしまう。つまり、そういうこと、"因縁"を書き換えるために"気合"は"業"になってしまうのだ。

1.1.3. 気合の初期値

シナリオ開始時の"気合"は、自分の持っている"因縁"ごとに【魅力】による"気合"獲得ロールを1回ずつ行なって結果を合計したものか、前のシナリオの残りを初期値にしてください

1.2. 業

使用した"気合"は、例外なく"業"になります。"業"は、使用済みの経験点と言えます。"業"には、上限があります

1.2.1. 業の上限

技能や能力値の上昇などに"気合"を使用したことで上昇した"業"が、108を超えるとそのキャラクターは、"業"の重さに耐えきれず修羅となります

修羅は、基本的にNPCで、修羅となったキャラクターは、GM預かりとなります

逆に、"業"と"宿業"および【共感】が、両方とも0になったときには、悟りを開くことができます。この状態を解脱といいます

解脱したPCも、やはりGM預かりとなります

解脱するためには、【共感】を減らさなくてはならないので、単純に"業"を減らしてもどうしようもありません

1.2.2. 業の使用法

"業"は、"因縁"の獲得およびシナリオ終了時と能力値を下げたとき減少します。"因縁"の獲得は、"気合"で技能を獲得／上昇させるのと同じようになっており、使用した"気合"が"業"になるように使用した"業"は"宿業"になります

シナリオ終了時には10ポイント程度の"業"が減少します。細かい数値については、GMが決定してください

能力値を減少させると、現在の能力値の3倍の"業"が減少します。この"業"の減少は、いつ行なってもかまいません。あ、もちろんですが、能力値が0になったら死んでしまいます

"因縁"の獲得

なしから初級：5ポイント

初級から中級：10ポイント

中級から上級：20ポイント

上級から特級：40ポイント

"因縁"の獲得に使用した"業"は、"宿業"になります

シナリオ終了時

基本	：10
おもしろかった	：5
ドすげぇおもしろかった	：−10
ちくしょう、まいった	：−15

能力値減少

“業” ー（現在の能力値 × 3）＝ 新しい“業”

コンセプト：

“業”は、PCの過去と経験を累積したものであり、使用済みの“気合”というのが、もっともわかりやすい言い方だろうか。しかし、それだけではない

“業”は、いかに重い過去を背負った強いヤツかも表す。なぜなら“業”は、キャラクターの成長でたまるものだから。つまり、多ければ多いほどさまざまな出来事があったということになる。

プレイヤーは、“業”とつぎに説明する“因縁”をもとにキャラクターのロールプレイをしっかりと固めて、自分をしっかりとつかんでほしい。

“業”の減少は、時間を意味する。能力値を下げると“業”が下がるのは、絶対的な死に近づくからなのだ。この減少をうまくロールプレイに活かしてほしい。

例えば、病に倒れたときに【体力】を減らしたり、手足を失ったときに【敏捷】を失ったりすれば、バッチリ。あ、誤解しないでね。なくせと言っているわけではないのだ。いや、マジで

1.3. 因縁と宿業

“因縁”は、PCの過去の出来事または目的を技能化したものです。つまりとは、いま現在そのPCの心を捕らえている物事を表します。それは過去の陰惨な出来事かも知れませんし、自分が生きるための理由なのかもしれません

“因縁”は技能と同じように“なし”“初級”“中級”“上級”そして“特級”の段階に別れています

“因縁”は、“業”を支払うことによって取得することができます。これによって“業”が“宿業”になります。“因縁”の段階によって支払う“業”は次のようになっています

因縁の段階	重さ	支払う“業”
なし	なし	・0
初級	ポリシー、思い出	5
中級	目的、トラウマ	15
上級	心を縛る出来事	35
特級	生きがい	75

例：

時雨の持っている“因縁”は次の3つです。

・感情：私は人形（中級）
・感情：私は人間（中級）
・感情：瑠奈への友情（初級）
・感情：阿古への友情（初級）

時雨の“宿業”は、15＋15＋5＋5＝40です。

1.3.1. “宿業”の上限

“宿業”は、心の中にたまっているもの（“因縁”）を表すのですから、その量には、限界があります。人の心は神ならず、無限の広さを持っているわけではないのです。“宿業”は、【心力】の10倍以内に収まっている必要があります

この限界を超えて“宿業”を上昇させた場合（“因縁”を受け取った場合）、ペナルティを被ることになります

ペナルティとは、“業”の上限が“宿業”のオーバー分だけ下がってしまうことです。つまり、通常では“業”の上限は108 ですが、“宿業”が、20点オーバーすれば88まで“業”の上限が下がってしまうのです

この減少は、永久的なものです。“宿業”が、範囲内に戻っても減少が回復することはありません。また“宿業”の限界を超えれば、越えた分だけ下がってしまいます

例：

【心力】6のキャラクターは“宿業”60ポイント分の“因縁”を獲得することができます。つまり、このキャラクターは上級の“因縁”なら2つ持っていることができるのです。

このキャラクターが、80ポイント分の“因縁”を手に入れてしまった場合、“業”の上限は88ポイントまで落ちてしまいます。

もしその後、“因縁”を失って、“宿業”が、60ポイント以下になっても上限は減ったままですし、また80ポイント分になったら今度は、68ポイントまで上限は減少してしまいます。

1.3.2. 因縁のタイプ

“因縁”は、晴らし方やイメージのつかみやすさから考えて以下のいずれかのタイプに分けて記録するようにしてください

・不　幸：不幸です。忘れることで晴らすことができるので晴らすのはもっとも簡単だと言えます。しかし、忘れたいのですか？

・恋　愛：愛です。失われたものへの愛ならば、忘れることで、また新たな愛を見いだすことで晴らすことができます。
しかし、そうではない場合、想いは遂げられるのでしょうか？　それともあきらめますか？。

・感　情：感情です。喜怒哀楽を含むもので範囲が非常に広くなります。何に対する何かを明確に記載するようにしてください。

・目　的：その“因縁”を目標にして生きるという意味ですね。目的を果たすことで晴らすことができます。“夢”などの“因縁”にすると前向きなPCになります、健康的ですね。

・仇　敵：敵、倒すべき相手です。相手を倒すことで晴らすことができますので、果たしやすい（？）タイプの“因縁”でしょう。

・禁　忌：やってはいけないこと。破れば、変化するでしょう。上がるか下がるかはプレイヤーしだいですが

・その他：上記の各タイプに含まれない“因縁”をこのタイプとします。

1.3.3. 因縁を晴らす

“因縁”は、基本的にプレイヤーがなくしたいと思っているならなくすべきです

重い（段階の高い）“因縁”の喪失はより慎重になってしかるべきでしょうが、人は変わるものなのです。望むと望まざるとにかかわらずにね

もちろん、変わったキャラクターはちゃんとロールプレイで表現してもらいましょう

コンセプト：

“因縁”は、ガンガン書き換えろ　人は変わるものだ、自分の感じたままに“因縁”を書き換えて、自分のキャラクターを好きになってほしい。

"気合"→"業"→"宿業""因縁"→"気合" くるくるくると回ってゆく。万物流転、諸行無常。形あるものはいつか崩れ、悲しいかな人の心は変わってしまう。

しかし、晒れた"因縁"を必ずしも消してしまうことはない。"因縁"はキャラクターを表現する技能なのだから。技能なのである。

どんな嫌なことだって、おぼえていればそのおかげですごい力を出せることもある。…… つまりはそういうことだ。

2. シナリオ終了後の気合

"業"の減少分を引いたら技能を使用できなくなってもかまいません。もちろん"業"は……。そのあとに使用しなかった"気合"は次回のプレイ開始時の"気合"の初期値になります。

2.1. シナリオ終了時の処理

シナリオの終了時には、次の順番で"業"や"因縁"の調整がおこなわれます。いままで、バラバラにしていたことをまとめてみましょう。

1. "業"が減少します。(1.2.1 参照)
2. "気合"の"シナリオ最後の"使用があります
3. "因縁"の減少や獲得を行ないます

INTERMISSION.4

我是無の業システム講座

法術

「民草には、絶対的なモノが必要なのだ。死の恐怖すらも薄れさせるモノが!!。」
鳳翔宗　蒲生　堂抜

1.法とは

大礎の人間の[illegible]教[illegible]

[illegible]ものは、それこそ無数に存在しますので、法師は適当な[illegible]てかまいません

大きい3つの[illegible]ついて少々解説しておきます

鳳翔[illegible]は、大穢最大の宗教組織です。総本山は、本州という国を構成[illegible]ています。教えは厳格で格式張っており、権威主義的です

寺院も華美で手続きや形式も煩雑です。反面ほとんどの[illegible]寺院が存在し、ほとんどの民衆は、生まれたときから寺院に登録されます

明進宗は、最近はやりの新興宗教組織です。総本山と言えるような所はありません。現世救済と念仏を基本としたわかりやすい教えで、民衆の人気を集めています。その博愛主義、平和主義的な教えは、民衆の血が必要な名代に取っては悩みの種です。

卍仏宗は、かなり古くからある宗教組織ですが、現世救済がなく、法師は教えをわかりやすく解説しないので、民衆の間ではさほど人気はありません。実際問題としてはほとんどの法師が、寺院など持っていませんし、作りません。つまり、法師を証明する免許のようなものも存在しません。

2.解脱（ゲダツ）

[illegible]師は少ないのです[illegible]「本物」の法師[illegible]を教えてもらう[illegible]なります

「法」とは、よりよい生まれ変わりを目指すもので、死を契機にして人間の「業（カルマ）」を脱却し、上部構造に移行すること。すなわち、解脱を究極の目標にしています

ルール上の解脱とは、"業"と"宿業"および【共感】を0にした状態であり、通常の社会生活では、他人とのかかわりがある以上、解脱を行なうことは不可能です

そのため解脱を真剣に目指す法師は山野[illegible]てしまいます

そういったジジイはヘンクツで助力の要請をにべもなく断ります

それを説得して……。はい、もうわかりましたね。天穢では、そうゆうジジイはマジに解脱しようとしている法師なのです

ヘンクツなのは、【共感】が下がっているから、助力を断[illegible]まうのは"宿業"をためたくないからなんですね

さて、そうやって修めた法術で何ができるのでしょ

3.法術の使い方

癒し：相手の負傷を癒す（消費霊力　5ポイント）

負傷度を難易度にした【共感】＜法術＞で判定を行ない、成功度分の負傷を癒すことができます。同時に活力は全快してしまいます

癒しは、"霊力"を5ポイント消費します。

癒しは種族を問わずに効きますが、ヨロイ、金剛機および"死亡"を癒すことはできません。

負傷度は、その人間の被っているもっとも重い負傷から算出します。

負傷	負傷度
軽傷	1
重傷	2
致命	3

珠作成：〈珠〉を作成（3時間の祈祷が必要）

ヒイロ系の特殊金属の玉に霊力を封入することで〈珠〉とします。

1つの〈珠〉を作成するのに、3時間の祈祷が必要です。

魂返し：死者の魂を現世に召喚する（消費霊力　死者の【心力】）

【心力】と対象の生前の【心力】＜意志力＞で判定します。対象の【心力】と同じだけの"霊力"を消費します。

召喚した魂は成功度によって召喚者に対する態度が違います。

成功度0以下：攻撃的。交渉によっては精神戦闘になる。
成功度1　：反抗的。交渉によっては攻撃的になる。
成功度2　：非協力的。ひと言、ふた言しか話そうとしない。
成功度3　：協力的。会話は成立する。
成功度4以上：友好的。世間話ができる。

魂封じ：召喚した魂を明鏡に封じ込める（消費霊力　死者の＜心力＞）

【共感】で判定し、相手の【心力】＜意志力＞との対抗判定を行ない、成功すれば明鏡に相手の魂を封印できます。こうして出来た魂入りの明鏡は、金剛機の中枢になります。

この封じ込めは疑似転生となるため封印完了とほぼ同時に魂からは記憶や、性格が欠落します。

魂封じは相手の【心力】と同じだけの"霊力"を消費します。

魂封じに失敗した場合、魂はすぐさま敵対的になり、自動的に精神戦闘が開始されます。

精神戦闘：魂を殴って気絶させる

法師には幽霊や魂返しを行なった魂を見ることができます。こんなときには説得して成仏させるのが、仏の道と言うものですが、とんな世の中にもわからず屋という人種がいます。こんなヤツらや封じ込めに失敗した魂を殴り倒してむりやり成仏させるのが、精神戦闘です。

精神戦闘の判定は、【敏捷】＜法術＞(法師)と【心力】＜法術＞または＜意志力＞(霊魂)で行ないます。通常の戦闘とは違ってダメージはすべて霊力に与えられます
法師が勝てば相手は成仏しますし、負ければ気絶した法師を霊魂が支配してしまいます。
通常の魂なら自分の目的や、未練を整理すれば勝手に成仏してくれます。しかし質の悪い霊の場合は、再び得ることのできた体を離さない場合があります 再戦するときは 両方とも肉体はありませんから【心力】＜法術＞または＜意志力＞の戦いになります。

悪霊退散：祈祷によって妖を追い払う(消費霊力 妖による)

祈祷により人に取り付いた霊魂、妖、式を犠牲者から分離させることができる。憑依しているモノの【心力】または憑依能力などの強度ごとに3点の"霊力"と1ラウンドの読経が必要です。うまくいけば憑依しているモノは逃げて行きます。もちろん、読経中に逃げられてしまえば意味はありません。

注1 〈式〉や妖 霊魂がダメ ジを受けるわけではありません
注2 サムライの〈式〉も 時的に停止 ます
注3)〈式札〉を破壊することはできません

気弾攻撃：手の中に気の塊をつくって相手にたたき付ける

1ラウンドに複数発を発射するときは、追加の1発につき＋1の武器修正があります。消費霊力は、1発当りで消費してください。命中判定は、【敏捷】を使用します。術者の任意で、気弾のレベルを下げることもできます。

気弾のダメージおよび消費霊力(1発当り)

初級：武器修正＝【心力】／3、消費霊力：1
中級：武器修正＝【心力】／2(消費霊力：3
上級：武器修正＝【心力】 (消費霊力：5
特級：武器修正＝【心力】×2(消費霊力：7

御霊返し：祈祷によって霊を成仏させる (消費霊力 法師による)

祈祷によって明鏡を浄化したり、魂を成仏させます。祈祷には、ある程度の時間と"霊力"の消費が必要です。魂の【心力】と同じか浄化する明鏡に溜った霊の10点ごとに10分の時間が必要になります。さらに法師は、10分の祈祷に1点の"霊力"を消費する必要があります。

祈祷にかかる時間に関しては、法師の持つ説得力によって異なります。魂の【心力】＜意志力＞と法師の【共感】＜話術＞で対抗判定を行なってください。法師が成功したら成功度の分だけ祈祷の時間は、短くなります。逆に魂が成功したら成功度の分だけ、時間は伸びてしまいます

陰陽術

「見てわからんか!!　見て解らんか!?　ンなら、むだじゃぁ!　こん阿呆が!!」

我是無

0. 陰陽術とは？

陰陽術とは、陰の存在(見えないもの)を陽の存在(見えるもの)にするための手続きであり、基本的な陰陽術は、《式》の作成と使役です

《式》は、陰陽師の間で《紗(シャまたはサ)》と呼ばれる、超微細な"何か"の集合体です。陰陽師は、《紗》の正確な起原や作成法を知っているわけではありません。《紗》の利用法を知っているだけなのです。ただ、激しい戦いのあった戦場跡や、人間の血液中に大量に含まれていることはよく知られています。

陰陽師の中には、これらの《紗》を手に入れるために戦場跡をうろついたり、人には言えないことに手を染めるものもいるようです

《式》の打ち方(《式》を作成することを「《式》を打つ」と言います。)は、陰陽師により微妙に違っていますが、大体はこんな感じです

1. 印を組むなり、祝詞を述べるなりして精神を集中します。
2. 《式紙》の上や土の上や空間上にでも《紗》を大量に含んだ「墨(製造法は極秘)」で、陰陽師以外の者が見ると紋様のようにしか見えない命令を一気に書き込みます。
3. 《紗》はこの命令に従って周囲の《紗》をかき集め、《式》となります。
4. 命令の書き込みと実体化に1ラウンドかかります。

サムライの場合は、体の上に命令を入れ墨します

サムライ用の《式》は、常に起動するわけではないので、この入れ墨はいわゆる「白粉彫り」で彫り込まれます

サムライが、《式》の起動を行なうと入れ墨は体表面に浮きあがってきます。それによって体内の《紗》が反応して体が変化していきます

そして1ラウンド中には変化が完了します

《式札》の場合は、命令を書く時間がいらないので、実体化にかかる時間だけで変化は完了します。《式札》は、やはりスピードが違うこともあって最近の陰陽師の間ではトレンドです

1.《式》の作成

陰陽術の技能の段階と【知力】の値によって《式》1体の作成に使用できるポイントの最大値が決定されます。そのポイントを消費することで《式》は作成されます

初級：【知力】と同じポイントまで
中級：【知力】の2倍のポイントまで
上級：【知力】の3倍のポイントまで
特級：【知力】の4倍のポイントまで

1.1.《式》の能力

これから、《式》の持つ、一般的な能力について説明します。能力名のあとにその能力を持つのに必要な作成ポイントの数値を書いてあります

気体化能力 3ポイント

一度、結合した《式》の体を再びほどいてガス状の存在になります。あらゆる物理的な攻撃は、ガス状態の《式》には意味がありません。

ガス化能力は、《式》の体を分解してガス化するという能力の性質上、《式》自身の体を持っていないサムライ用の《式》には使用できません。

気体化には、1ラウンドの時間がかかります。再び実体化するときも同じように1ラウンドかかってしまいます。

感知能力：強度1ごとに1ポイント

一種の生体センサーで、(強度 × 10m)半径内の生命体を感知することができます。感知できるのは生命体が存在することとその場所および「生命体」の大体の大きさだけです。なお、ヨロイ、金剛機、およびクグツには、反応しません。

幻覚能力：強度1ごとに3ポイント

《式》と陰陽師の間の感覚結合を利用して陰陽師のイメージを憑依した相手に投影する能力のことです。この能力を持った《式》とは、必ず感覚結合を行なわなければなりません。

つまり、幻覚能力を持つ《式》は同時に憑依能力を持ち、陰陽師との感覚結合をしている必要があります。ただし、潜んでいるだけでよいため、相手を乗っ取っている必要はありません。投影できる感覚は、通常の5感に加えて体内感覚(気持ち悪さ、胃のもたれ)や痛覚すらも操ることができます。

この幻覚にだまされないためには、強度を難易度にした【心力】<意志力>の判定に成功する必要があります。

元素変換能力：強度1ごとに8ポイント

《式》を中心として、強度立方mまでの物質の組成を別のものに変換することができます。何に変えるかは作成時に決定しなければなりません。複数の元素変換能力を1つの《式》が持つことはできません。

この能力を持たせている場合、《式》それ自体の組成も変換されるため、使い捨てになってしまいます。

同様にサムライ用の《式》にこの能力を持たせると能力を使用したその場で、体の組成が変化してしまい、ひどいことになるので持たせないほうが賢明でしょう。

生物の体を組み込むような形で元素変換を行なった場合、犠牲者は、元素変換能力の強度を難易度として【心力】<意志力>の判定を行なってください。判定に成功すれば、変換されずに済みます。

再生能力：強度1ごとに3ポイント
1分につき、強度分の活力を回復します。
戦闘などで、時間をラウンドで計っている場合、ラウンドとラウンドの間に再生は行なわれます。

時間延長：強度1ごとに3ポイント
〈式〉の活動時間を通常の【心力】分から延長します。
強度により、活動時間は変化します。時間延長の能力を持った〈式〉の活動時間は【心力】×（強度＋1）分になります。

式破壊能力：強度1ごとに5ポイント
〈式〉を破壊する能力です。
この能力を持った〈式〉は、ほかの〈式〉に対して強度を難易度とした〈式〉の能力値判定を行なわせます。この判定に失敗した〈式〉は命令を破棄してしまいます。命令を破棄された〈式〉は、なんとその場で自壊してしまうのです。同時に能力を使用した〈式〉にも〈式〉破壊能力が及ぶため、使用した〈式〉も自壊してしまいます。そのため、〈式札〉として作成してもこの能力を使用してしまったら、使い捨てとなってしまいます。

射撃能力：強度1ごとに2ポイント
〈式〉の体から、何かを発射する能力です。ダメージは、命中の成功度およびほかの能力によります。この能力を持つことで、〈式〉は遠距離攻撃力を持つことができます。
射撃の射程距離および射率は、強度によって変わります

強度	射程	射率
1	5m	1
2	10m	1
3	10m	2
4	15m	2
5	15m	3

強度5以降は、強度が偶数のときに射程が＋5m、奇数のときに射率が＋1されます。

戦闘能力：強度1ごとに3ポイント
〈式〉の能力値を強度数上昇させます。"活力"も強度の2倍上昇します。
サムライの場合、肉体系能力値のみを強度数上昇させます。ただし、この上昇は一時的なため、活力や負傷ゲージなどの再計算は行ないません。

打撃能力：強度1ごとに2ポイント
強度を攻撃の際のダメージに追加できます。武器に〈式〉を憑依させた場合は、武器修正に攻撃能力の強度を追加することができます。

毒生成能力：強度1ごとに3ポイント
〈式毒〉と呼ばれる特殊な毒を〈式〉内で生成する能力です。
〈式毒〉の強度と有効時間は、この能力の強度に等しくなります。毒を受けたものは、毎ラウンドの終了時に毒の強度を難易度として【体力】＜耐性＞の判定を行ない、ダメージを軽減することができます。
またこの能力は、毒を受けた際にも効果を発揮します。この能力を持つサムライは、毒生成能力の強度を毒の強度より引いて＜耐性＞の判定を行なうことができます。

爆破能力：強度1ごとに1ポイント
〈式〉自身の体が爆裂四散して、その破片でダメージを与えます。
〈式〉自体の使用も1回限りとなりますが、ダメージは強度に等しくなります。さらに、強度÷2m半径にも同様にダメージを与えることができます。

飛翔能力：強度1ごとに1ポイント
〈式〉に空を飛ぶ能力を与えます。
飛翔の際には、（強度 × 10）kgまでの荷物を問題なく運搬できます。この荷物に〈式〉自身の重さは含みませんが、サムライ用に作った場合のサムライの体は、荷物と考えます。
飛行速度は、基本的に分速（強度× 200）mとなります。重量が超過した場合は、飛行速度が落ちてしまいます。下記を参照してください。

（強度 × 10）kgまで	分速（強度× 200）m
（強度 × 20）kgまで	分速（強度× 100）m
（強度 × 30）kgまで	分速（強度× 50 ）m

憑依能力：強度1ごとに3ポイント
生物や無機物内に潜む能力です。
〈式〉の結合状態の強固さも表します。
憑依された相手が、憑依能力の強度を難易度とした【心力】＜意志力＞の判定に失敗すれば相手を乗っ取ることができます。
憑依能力は、サムライや〈式札〉用の〈式〉には必ず持たせる必要があります。と、言うことはサムライも乗っ取りの判定を行なう必要があるようですが、ゲームの簡易性を重視するため、サムライが、乗っ取られることはありません
憑依能力には、次の法則が存在します。現在までの陰陽道の歴史上この法則を破ることのできた陰陽師は存在しません。
1. 1つの物体、1つの肉体には、1つの〈式〉しか憑依できない。
2. 1つのものにしか憑依できない。
つまり、サムライに〈式〉が憑依することはできないし、〈式札〉として作った〈式〉を何かに憑依させることはできません。さらに〈心珠〉によって永続化した〈式〉が何かに憑依することもありません。
憑依能力は、〈紋〉の結合の強固さを表す能力でもあるため、ほかの〈式〉の能力に対して抵抗することができます。
もし、ほかの〈式〉の能力が、憑依能力を持った〈式〉（サムライ）にかけられた場合、その能力の強度を憑依能力の強度分、減らすことができます。この結果、難易度が0未満になってしまったら、その能力は、自動的に失敗となります。

変身能力：5ポイント
外見を陰陽師が見たことのあるモノに変身できます。
この能力を持った〈式〉とは、必ず感覚結合を行なってください。
変身には1ラウンドかかります。陰陽師が変身するモノに対するイメージを〈式〉に伝えて〈式〉はイメージに従って、自らの体を変形させます。

1.2.〈式〉の能力値
使用した作成ポイントの総計によって決定されます
能力値は【体力】【心力】【速さ】を除くすべての能力値に使用することができます
成功値は、すべての行動に使用できます

1～6　：能力値1　成功値1　活力2

7～12	：能力値2	成功値1	活力4
13～18	：能力値3	成功値2	活力6
19～24	：能力値4	成功値2	活力8
25～30	：能力値5	成功値3	活力10
31～36	：能力値6	成功値3	活力12
37～42	：能力値7	成功値4	活力14

以降作成ポイント6点ごとに、能力値＋1、活力＋2

注：【心力】【共感】【知力】を使用する行為判定はできない
　また、（式）自身の意志は存在しないので何を言っても（式）にはもだ

1.3.（式）の実体化

《式》の実体化には、"霊力"の消費を必要とします。陰陽師の意志に反応して、初めて呪文は起動するからです。いったん起動すれば、あとは呪文が《紗》を集め、《紗》自体が連鎖反応を起こしていきます。この時、消費しなければならない"霊力"は、その《式》の作成ポイントの半分になります

《式》の実体化に必要な時間は、呪文を書き上げるために1ラウンド。実体化するまでに、さらに1ラウンドが必要になります。つまり、《式》が活動を開始するのは、3ラウンド目となります。ただし、受動的な行動ならば、2ラウンド目から可能です

《式札》《サムライ》ならば、書き上げる必要がないため、実体化ラウンドのみ必要になります。つまり、《式》が活動を開始するのは2ラウンド目となります。ただし、受動的な行動は1ラウンド目から可能です。例えば、サムライが能力発動後に攻撃を受けたら、サムライ能力の修正を行なって、突き返しを行なうことができます

（式）が実体化するまで
1．呪紋を書き上げます。（1ラウンド必要
2．呪紋に気を込めます。
　使用した作成ポイントの半分の霊力の消費
3．呪紋が気に反応して動き始めます。
4．（紗）が集積します。
　呪紋（（式札））を中心にして空気が集まる感じ）
5．（紗）が（式）の体を作成し始めます。
　雷のような音がする。）
6．（式）が完成します。
　（2～6で1ラウンドかかります。）

1.4.（式）の活動時間

（式）は実体化したあと、陰陽師の【心力】と同じ分（ラウンド）数の間その力を発揮します

倒されるか活動時間が経過すると、（式）は消滅するか、元の（式紙）に戻ります

1.5.（式）の形態

（式）の発動後の形態や大きさは"作成時に決め[illegible]

もちろん、変身能力を使用できればあとから変更[illegible]

1.6.発動制限

[illegible]度に霊力が消費できれば、同時にいくつでも発動可能です[illegible]
感覚結合を行なえるのは陰陽師の【知覚】以下の（式）に限られます

1.7.感覚結合

（式）の知覚したものはすべて陰陽師も知ることができます。これは陰陽師と（式）の間に感覚的なつながりがあるためです。このため同時、起動状態における（式）は陰陽師の【知覚】までに制限されます。ただし、[illegible]を選択しなかった場合は、この限りではあ[illegible]ます

[illegible]陰陽師と（式）[illegible]を感覚結合と呼びます
[illegible]は制限はありません[illegible]

[illegible]（式）が殺され破壊され[illegible]場合、そのダメ[illegible]てしまいます。感覚結合[illegible]た（式）が殺され[illegible]（式）を起動する際の消費霊力の半分のダメージが術者にも及んでしまいます

感覚結合の有無は、（式）（（式札）、サムライ）の作成時に選択します。この選択をあとから変更することはできません

陰陽師は、感覚結合を行なっていれば、（式）の行動に自分の"気合"を使用することができます。ただし、（式）の能力値や成功値を成長させることはできません。一時的な上昇なら可能です

2. サムライの作成法

サムライは自らの体に（式）を憑依させたものです。（式）が発動すれば一時的[illegible]とはいえ陰陽師をも凌駕する肉体をサムライに与えます

（式）を発動[illegible]陰陽師でなくとも可能なため力を求めるものは人間の魂と大金を引き替えにサムライ化することがあります

サムライ用の（式）には通常の（式）同様に作成しますが、"憑依能力"は必ず持たせる必要があります。また持たせることのできない能力も存在します

3.（式札）の作成

[illegible]（式）を憑依させ[illegible]サムライ[illegible]無機物[illegible]（式札）と呼ばれます

[illegible]時間がいらない[illegible]作成[illegible]（式）[illegible]陰陽師の[illegible]

（式札）用の（式）は必ず"憑依能力"を持っていなければなりません。
また、1つの（式札）には、1つの（式）しか憑依できません

4 《式》の早打ち

（式）を実体化するにはど[illegible]でもある一定の時間がかかります。つまり周囲の（紗）の集積具合など[illegible]によって実体化にはどうしてもばらつきがあるのです

[illegible]からの時間は大体1分（ラウンド）として統一していま[illegible]急を要するときなど1分（ラウンド）はいかにも長い時間です

陰陽師は、（式）の実体化にかかる時間を早打ちを行なうことで減らすことができます。早打ちは、【敏捷】＜陰陽術＞による判定です。難易度は（式）の作成に使用した作成ポイントの5ポイントに付き1です。

[illegible]成功したら、（式）は瞬時にして編み上がり、打ったラウンドの内に行動を起こすことができます。

[illegible]、早打ち判定に失敗した場合は、瞬時に（式）は編み上がるも[illegible]呪紋[illegible]誤りがあったことになります。これはたいへん危険な状態です

[illegible]

例：

陰陽師の千早が、早打ちを行ないます。作成ポイントは17で、消費霊力は8の戦闘用《式》です。作成ポイントが、17ですから早打ちの難易度は3になります

千早の<陰陽術>は中級【敏捷】は5です。コロコロ、4・5・3・2・1あちゃ、早打ちは失敗………「キシャー!!」と《式》は、叫びを上げながら千早に突っ込んできます

5.《式》の永続化

[illegible]

5.1.永続化の副作用

[illegible]

6. 複数の人間で《式》を打つ

[illegible]

[illegible]

7.《珠》の使用

[illegible]

忍術

「闇に生き闇に逝く、それが忍よ。」　　上忍　彩火

0. 忍術とは

人狼の暗殺者にしてスパイである、忍の技術です。特に封術を行なっている忍は、シノビと呼ばれ恐れられます。

忍術は、忍の使う妖の術を意味することもあります。忍術はさまざまな忍具と呪そして印の組み方からなっており、上役から伝授されます。

優秀な忍は、そういった忍術の作成を教えてもらうこともあります。

今まで存在が知られている忍術について記します。段階のある忍術は、甲、乙、丙の3段階に別れています

1. 忍術の使用

忍術は、所定の霊力を消費し、使用する忍術の難易度の【敏捷】＜忍術＞の判定に成功することで、効果を表します。忍術は、基本的に使用した忍の【心力】分間（ラウンド）効果を持続します

そして忍術には次のような制限があります

- 自分にかける術を２つ以上、同時に使用することはできません。
- 術を途中で打ち切ることはできません。
- サムライ、傀儡、金剛機、ヨロイは、自分に術を使用できません。
- 《式》に憑依されている間は、忍術を使うことはできません。
- 使用者にかけるタイプの術を、他人にかけることはできません。

2. 封術

封術とは、あらかじめ術の起動を助けるために体に《略式》を仕込むことです。封術を行なっているキャラクターは、忍術を使用するときに消費する"霊力"を軽減することができます。ただし、この軽減を行なっても消費霊力が0以下になることはありません。【敏捷】ポイントは消費してください。

封術を行なうためには、上忍に認められ、忍頭よる手術を受ける必要があります。このときにあまりの苦痛に悶死や狂死するものを出るそうです。このような命と精神の危機を乗り越え、封術を受けた忍をシノビと呼びます。

＜忍術＞技能を持ったPC（忍）が、シノビになるにはキャラクター作成時に軽減する"霊力"1点につき5点の"業"を受け取る必要があります。

なお、1人のキャラクターに封術とサムライを行なうことはできません。

3. 忍術リスト

忍術名／忍具／使用難易度／作成に必要な＜忍術＞の段階

悪鬼の術／丸薬／甲3・乙2・丙1／中級

所定の動作と呪とともにこの丸薬を服用すると一時的に【体力】【敏捷】【知覚】を使用する判定にサイコロを追加することができます。

甲：消費霊力8、霊力と活力に＋4、判定に4個のサイコロを追加。
乙：消費霊力6、霊力と活力に＋3、判定に3個のサイコロを追加。
丙：消費霊力3、霊力と活力に＋2、判定に1個のサイコロを追加。

威吹きの術／軟膏／甲2・乙2・丙1／中級

膏薬を腕に塗り付け、一息のもとに紋章を書き込みます。威吹きの術は、一時的に攻撃のダメージを上昇させる術です。

甲：消費霊力6、ダメージに＋5
乙：消費霊力5　ダメージに＋4
丙：消費霊力4　ダメージに＋3

爆雷包の術／丸薬／甲2・乙1・丙1／初級

手の中に納まる程度の丸い弾を呪を込めた叫びと共に投げつけます。標的に命中または地面の激突で破裂して、周囲にダメージを与えます。

甲：消費霊力5、爆発の強度は8、半径4mにダメージを与える。
乙：消費霊力4、爆発の強度は5、半径3mにダメージを与える、可燃物に着火する（火の強度は3）。
丙：消費霊力3、爆発の強度は3、半径2mにダメージを与える。煙が多く出て視界を遮断する。

飛天鷹影の術／梁の入った外套／4／上級

梁の入った特製の外套を身に着け、ばっと広げ、呪を唱えます。ざわめくような音と共に外套は翼となり、術者は空を舞うことができるようになります。

通常の忍術と違い、飛天鷹影の術は【心力】の3倍の間、持続します。

飛天鷹影の術：消費霊力10、飛行速度は運搬する荷物によって変わります。この"荷物"には術者の体重も含みます。

～100kg：132km/h
～200kg：66km/h
～300kg：33km/h

四囲穏形の術／飲み薬／2／中級

飲み薬を飲み込み、呪を唱え、穏形の形態を強くイメージします。するとそのイメージに体が変化していきます。

四囲穏形の術は、【心力】の2倍の間、持続します。

四囲穏形の術：消費霊力6

無影分身の術／紙人形／甲2・乙1・丙0／中級

呪を唱え、紙人形を地面に打ち込んでゆきます。その後、印を組み術を起動します。紙人形は、ポンという軽い音を立てて術者の姿に変形します。

分身は、最大で【知覚】と同じだけ、同時に造ることができます。紙人

形は、ある程度の能力を持っており、その能力でできることができます

また、分身は破壊されると爆裂して、術者とその周囲にダメージを与えます。

もし、術者がこの爆発に巻き込まれたならその分のダメージも受けます

甲：分身1体につき、消費霊力6
　　分身が破壊されたら術者に3点、半径4.5 mに9点のダメージ。
　　能力値3　成功値2　　活力6
乙：分身1体につき、消費霊力4
　　分身が破壊されたら術者に2点、半径2.5 mにダメージを与える
　　能力値2　成功値1　　活力4
丙：分身1体につき、消費霊力2
　　分身が破壊されたら術者に1点、半径0.5 mにダメージを与える
　　能力値1　成功値1　　活力2

分身の能力値は【体力】【敏捷】【知覚】として使用でき[illegible]はすべて成功値で判定できます

分身は【[illegible]力】【[illegible]力】【[illegible]】に値する能力を持っておらずそれらの行為は行な[illegible]ことができません　また負傷ゲージも持っていません

煙霞の術／特になし／甲3・乙2／上級

標的を霧で包み幻を見せます。サムライまたは傀儡には無効。どのような幻覚を相手に与えるかは、術者の自由です。標的は術にかけられる際と何かおかしいことがあるたびに抵抗難易度による【心力】<意志力>の判定を行なって術からの脱出を試みることができます。消費霊力を算出したあとに封術による修正を行ないます。

甲：使用難易度3
　　消費霊力　9×「標的数」
　　[illegible]
乙：使用難易度2
　　消費霊力　6×「標的数」
　　[illegible]

オニとその能力

「なぜ、なぜ我らが狩られねばならぬ。」

鬼迷羅

0. オニとは

[illegible]

彼らは、たいへん人間と近い種で、混血すら可能です

[illegible]たちの伝承によると、[illegible]=イルはルーティラエたちにシャ（大地の[illegible][illegible]うです。そして[illegible]の間人地を「借り受けている」ので「正常に管理しなければならない」の[illegible]

イ=イルたちがオニを作った目的は、大陸の管理[illegible]なぜ、大陸を管理する必要があるか？　また大陸を[illegible]は、まったくわかっていません。[illegible]少ない人数で大陸全土を管理できるよ[illegible]えました。それがテェ=ライ（神通力）です

1. 神通力（テェ=ライ）

＜神通力＞は、かなり特殊な技能でさまざまな効果を持っています。ただしその効果を発揮するためには、〈心珠〉が必要なのでオニまたは半オニしか＜神通力＞を習得することはできません。

テェ=ライは、大きくアル（天）とディ（地）に分けることができます。オニによって、アルの得意なもの、ディの得意なものなどのバラツキが見られます。

また、アルともディとも区別されないテェ=ライもありますが、この能力を持っているオニはたいへんまれです。

1.1. アル（天）

精神感応の能力です。相手が鬼または半鬼ならば、双方向で[illegible]しかし相手が非オニ族の場合は、一方的に思考[illegible]を読み取ることしかできません。＜神通力＞の段階によって、以下のような能力を発揮します

アル（天）【共感】＜神通力＞で判定

初級（消費霊力：1）：ほかのオニと心話で話ができる。

中級（消費霊力：2）：人以外の動物や植物と心話で話ができる。人に対して自分の思考を直接送り込める。

上級（消費霊力：3）：非オニ族の思考を読むことができる。相手は【心力】＜意志力＞で対抗判定を行なって抵抗することができる。

特級（消費霊力：5）：精神攻撃を仕掛けることができる。相手との【心力】＜意志力＞で対抗判定を行ない、成功度を活力に対するダメージにする。精神攻撃の方法は、幻影による攻撃、精神に直接プレッシャーをかけるなど、カッコいいイメージを作ってください。

以前は、人間たちが声を発するように心話を行な[illegible]が、近年のオニたちは、心話を使うと同族間でも疲れるよ[illegible]います

1.2. ディ（地）

念動の能力です。大陸の大地にあま[illegible]しがるシャの力を借りて物を動かします。ディで直接ダメージを与えるときは、相手の＜心力＞【意志力】で対抗判定を行な[illegible]成功度をダメ[illegible]てください

[illegible]て以下のような能力を発揮します

ディ（地）【体力】＜神通力＞で判定

初級（消費霊力：1）：数kg程度のものを動かすことができる。

中級（消費霊力：3）：数10kg程度のものを動かすことができる。

上級（消費霊力：5）：数100kg程度のものを動かすことができる。

特級（消費霊力：7）：〈紗〉自体を操ることができるようになる。〈式〉の属体能力を難易度にした判定に成功すれば、〈式〉を分解することができる。〈紗〉を吸い込んで、成功度を【体力】と【敏捷】と【知覚】に追加できる。持続時間は【心力】分

2. 特別なテェ=ライ

アルでもなくディでもない特別なテェ=ライは、キャラクター作成時[illegible]か獲得することはできません　これらのテェ=ライは純粋に才能の問題で使用の可否が決定します

PCのオニは、（半鬼は習得できません。）キャラクター作成時に"業"を5点上昇させることで、そのテェ=ライの才能を持ってい[illegible]ます

ミグ（恵み）【共感】＜神通力＞で判定（難易度は負傷度）

ミグ（消費霊力：5）：成功度分の負傷ゲージを癒すことができる。

ツェ（障壁）【心力】＜神通力＞で判定

ツェ（消費霊力：10）：〈紗〉を使って透明の障壁を作成する。この障壁は術者を中心とした成功度m半径で作成され、内部にあるものを＜神通力＞および＜法術＞によるダメージから完全に守る。また〈式〉は

この障壁内に侵入できない ソェは術者の【心力】分有効である。

エジャ(疾風)【体力】<神通力>で判定

エジャ(消費霊力.20):体内の〈紗〉をフル稼働させ 肉体の限界を超える。
成功度ラウンドの間 金剛機と同じように高速機動を行なうことができる。ただし肉体に巨大な負担がかかるため、エジャ終了時に実 行していたラウンドにつき15ー【体力】分のダメージを受ける。

3. NPC専用のテェ=ライ

特殊キの特殊なテェ=ライでし [illegible] とはできません

イル(神託)【心力】<神通力>で判定

イル(消費霊力:30):未来予知を行なう。
ティ=ブに直接アクセスすることによって 未来に干渉することができる。これによって、ある程度の未来予測が可能となる

成功度1 :強烈な予感
2 :大体の出来事
3 :結果を知る 経過ではない
4 :経過も知る
5~:ほぼ間違いのない予知

メディ(時翔)【体力】<神通力>で判定

メディ(消費霊力:30):瞬間移動を行なう。
自分の体 身につけている物も含めて のイメージを〈紗〉に記憶させ、いったん分解し、亜光速で移動することによって、成功度kmの瞬間移動を可能とする。

技能リスト

“天羅万象”での技能とは、その分野における才能を意味します。だからレベルではなく、段階なのです

技能判定の基本は、能力値の意味と技能の意味があっていればよしとします。いちおうは、こんなことに使用すると、例はあげてありますが、例にとらわれすぎないでください。要は、技能の名前から使用が連想できるなら技能は使用できます

いろいろ使用法を考えてGMを困らせましょう。

つまり同じ行動をさまざまな技能で判定することができます。GMは柔軟に考えてみてください

能力値の意味

【体力】：肉体の力（筋力、耐久力）
【敏捷】：肉体のスピード（器用、反応）
【知覚】：五感（パーセプション）
【知力】：知識、理性の強度（インテリジェンス、IQ）
【心力】：精神力、根性、気合い、6感（POW、WIL）
【共感】：思いやり、感情の多彩さ（シムパシィ）

技能名／種別／もっともよく使う能力値

☆意志力／汎用／【心力】

女人の誘惑や詐欺師の甘言、凶信者の強説などに抵抗する技能です。能動的には使いにくい技能ですが、持っていないとまずいことが多いかもしれませんね

【体力】：拷問への抵抗
【敏捷】：
【知覚】：相手の値踏み
【知力】：サギなどへの抵抗
【心力】：ガン付け
【共感】：誘惑への抵抗

☆運　動／汎用／【敏捷】

重いものを持ち上げたり、崖を登ったり、溝を飛び越したり、泳いだり、宙返りや落下最中での姿勢制御、木から木への枝渡りなどをする技能です

【体力】：筋力、耐久力が重要な運動（持久走、重量上げ）
【敏捷】：スピードが重要な運動（短距離走、落下制御
【知覚】：
【知力】：
【心力】：
【共感】：

☆応急手当／汎用／【知覚】

けがや病気などに対するその場での対処法です。医者の確立されていない人類では重要な技能です。薬草などに対する知識なども、この技能で判定します。

戦闘中など気絶した人間を回復させたり、致命にダメージが入った時の止血などを行なうことができます

戦闘中以外では、負傷度を軽傷度にし、【知覚】判定で成功度分の負傷ゲージを癒すことができます。ただし、死亡を癒すことはできません

【体力】：
【敏捷】：
【知覚】：けがの見立て、応急手当、薬草の捜索
【知力】：薬草知識、医学知識
【心力】：
【共感】：看護

☆隠　身／汎用／【敏捷】

見つからないように隠れたり、気配を殺ます。静かに動く技能です。

見張りがいるような状況下では、【知覚】＜観察＞などとの対抗判定を行なって、発見されたかどうか判定してください

【体力】：
【敏捷】：忍び歩き、隠れ身
【知覚】：隠れている人間の発見
【知力】：
【心力】：気配隠し、気配感知
【共感】：

☆陰陽術／専門／【知力】

陰陽道全般（知識、実践）を包括する技能です。そのほかとしてカラクリ（ヨロイ、金剛機）の作成や知識にも使用します

【体力】：
【敏捷】：（式）の早打ち
【知覚】：（式）、ヨロイ、金剛機の鑑定
【知力】：（式）の作成ポイント、陰陽道知識
【心力】：（式）の起動時間
【共感】：

☆回　避／汎用／【敏捷】

危険を避ける技能。戦闘時に防御技能として使用できますが、回避の成功数が上回っても突き返しは発生しません。

【体力】：
【敏捷】：回避
【知覚】：
【知力】：
【心力】：殺気感知
【共感】：

☆格闘戦闘／汎用／【敏捷】

格闘全般を扱う技能です。時代は戦乱の時代ですから、武道ではあ

りません。単なる素手での殺しの技です。感覚的に使用するなら殺気感知などにも使用できます

【体力】：必殺の一撃
【敏捷】：通常の命中判定
【知覚】：ねらい撃ち、相手の強さの判別
【知力】：フェイント、武術知識、武器知識
【心力】：見切り、殺気感知
【共感】：

☆観　察／汎用／【知覚】
隠れている人やモノなどを発見する（気が付く）技能です。感覚的に使用するなら気配感知的に使用できます

【体力】：
【敏捷】：
【知覚】：隠されている物（人）の発見
【知力】：隠されている物（人）の推理
【心力】：気配感知
【共感】：

☆騎　乗／汎用／【知覚】
基本的には馬に乗る技能です。また野性動物に対する知識など[illegible]も使用できます。もちろん動物の世話も適[illegible]範囲にあります

【体力】：耐久騎乗
【敏捷】：乗りこなし
【知覚】：動物の鑑定
【知力】：動物知識
【心力】：
【共感】：動物の世話

☆偽　造／専門／【知覚】
[illegible]の有無も判定できます。

【体力】：
【敏捷】：ニセモノの作成
【知覚】：細工物、[illegible]貴金属の鑑定
【知力】：貴金属知識　故買屋知識
【心力】：
【共感】：コネクションの有無

☆傀儡術／専門（特殊）／【知力】
＜傀儡術＞は傀儡[illegible]関する全般を[illegible]する技能です。[illegible]この技能[illegible]できます
催眠術的な使用も可能です。催眠術としての＜傀儡術＞は幻影術と呼ばれます。[illegible]＜傀儡術＞[illegible]または精神的な他の技能との対抗判定で判定します
[illegible]の判定に成功[illegible]術者は、何らかのイメー[illegible]を与えることができます。[illegible]、何か新しいイメージを与える[illegible]
も[illegible]、対抗判定に失敗した場合は、すべての幻影が同時に解けてしまいます
[illegible]術は、同時に[illegible]かけてもかまいませんが、対象はすべて術者を見[illegible]必要があります

【体力】：
【敏捷】：傀儡の作成
【知覚】：傀儡の鑑定
【知力】：傀儡知識、陰陽道知識
【心力】：幻影術の行使、抵抗
【共感】：傀儡育成

☆芸　事／専門／【知覚】
[illegible]を鳴らしたりする技能です。市や宿場でやればお金を稼げる[illegible]ができます

【体力】：[illegible]
【敏捷】：[illegible]
【知覚】：[illegible]
【知力】：[illegible]知識、芸事の批評
【心力】：
【共感】：[illegible]、マネジメント

☆蟲　術／専門／【知力】
蟲[illegible]をすべて包括します。発見、知識、飼育、使用すべてです。[illegible]は蟲を使った戦闘も含まれます

【体力】：
【敏捷】：蟲を使った戦闘
【知覚】：蟲の発見
【知力】：蟲知識
【心力】：
【共感】：蟲[illegible]

☆作　法／専門（特殊）／【知覚】
[illegible]ないよう[illegible]する技能です。[illegible]っとした踊り、失礼のない（あたりさわりのない）会話などを含んでいます

【体力】：
【敏捷】：
【知覚】：接待
【知力】：短歌、茶の湯
【心力】：
【共感】：会話法

☆事情通／汎用／【知力】
[illegible]知識を知っている技能です
あ[illegible]使用できますが、成功しても知っているのは[illegible]がある。」レベルです
いわば、「知っていても知らなくてもかまわない」レベルのことな[illegible]もかまいません。ですが、「ちょ[illegible]レベルの知識には[illegible]ます

【体力】：
【敏捷】：
【知覚】：
【知力】：～～と老師に聞いたことがある。
【心力】：
【共感】：

☆射撃戦闘／汎用／【敏捷】
　弓矢、手裏剣、銃などを発射または投射する技能です。
　精神系能力値では銃の分解／修理や調整などに使用できます。

【体力】：
【敏捷】：通常の命中判定
【知覚】：ねらい撃ち
【知力】：武器知識
【心力】：殺気感知
【共感】：

☆神通力／専門（特殊）／【心力】
　ヌシまたは半鬼の超能力を表す技能です。＜神通力＞は、《心珠》の作用が形になったもので、発動には《心珠》が必要不可欠です。

【体力】：
【敏捷】：
【知覚】：
【知力】：
【心力】：神通力の発動、抵抗
【共感】：

☆模　倣／専門（特殊）／【心力】
　明鏡だけが持つ技能でかなり特殊です。
　明鏡〈模倣〉を持つ人間は、すべての行為を〈模倣〉で代用することができます。ただし、専門技能が必要となる場合は、代用することはできません。

【体力】：すべての行為
【敏捷】：すべての行為
【知覚】：すべての行為
【知力】：すべての行為、明鏡の業の重さを調べる
【心力】：すべての行為
【共感】：すべての行為

☆錬気術／専門／【心力】（特殊）
　気を使った戦闘術です。通常はロールを行なわず、決まった効果を表します。
　攻撃が命中したとき「霊力」を消費することでダメージを上昇させることができます。霊力の消費は、命中判定の後でかまいません。

　初級：消費した霊力4点ごとに＋1ダメージ
　中級：消費した霊力3点ごとに＋1ダメージ
　上級：消費した霊力2点ごとに＋1ダメージ
　特級：消費した霊力1点ごとに＋1ダメージ

【体力】：
【敏捷】：
【知覚】：
【知力】：
【心力】：
【共感】：

☆耐　性／汎用／【体力】
　鍛えぬかれたタフネスを表す技能です。苦痛や、毒、病気などに抵抗するときなど、技能を使用することができます。

【体力】：病、毒への抵抗
【敏捷】：
【知覚】：
【知力】：
【心力】：苦痛への抵抗
【共感】：

☆追　跡／汎用／【知覚】
　逃げている人物や、狩りの獲物を「追跡」する技能です。逆に追跡されている場合は、まくために対抗判定することもできます。野性動物の習性や犯罪心理学的な分野にも使用可能です。

【体力】：
【敏捷】：
【知覚】：手がかりの発見、追跡
【知力】：逃走経路の推理
【心力】：
【共感】：

☆帝王学／専門（特殊）／【知力】
　支配者になるための学問です。戦争における戦術、戦略、支配者としての思考や政治学、外交に代表される交渉術など名代の子弟ならば必須とも言える技能です。

【体力】：
【敏捷】：
【知覚】：
【知力】：交渉術、知略
【心力】：
【共感】：カリスマ

☆白兵戦闘／汎用／【敏捷】
　武器全般を使った殺し方の技能です。精神系の能力値での判定は、技量の見切りや殺気の感知といった感覚的な戦闘行動に使用できます。

【体力】：必殺の一撃
【敏捷】：通常の命中判定
【知覚】：ねらい撃ち、強さの判別
【知力】：フェイント、武器知識
【心力】：見切り、殺気感知
【共感】：

☆専　業／専門／【敏捷】
ス[illegible]鍵開け[illegible]毒の扱い、罠の設置／解除など手先を使った犯罪の技能です。【知力】などでの判定は犯罪学や暗黒街に対する知識や、コネクションの有無判定[illegible]使用できます。

【体力】：
【敏捷】：スリ[illegible]鍵[illegible]罠の解除／設置
【知覚】：罠発見
【知力】：犯罪学　暗黒街知識　毒物知識
【心力】：カン付け
【共感】：コネクションの有無

☆法　術／専門／【心力】
[illegible]道輪廻を信じ、魂の救済を唱え[illegible]教[illegible]
それ[illegible]能力[illegible]知識[illegible]
[illegible]

【体力】：
【敏捷】：精神戦闘
【知覚】：
【知力】：説法
【心力】：魂寄せ、魂封じ
【共感】：治癒

☆忍　術／専門(特殊)／【敏捷】
クサたちの特殊技能です。高度な専門教育とスパルタな体術教育で、鍛えられたクサは、名代の命令に従い、破壊活動、諜報活動、[illegible]ています[illegible]
忍術はた[illegible]んに応用範囲の広い技能であり、さまざまな用途に使用可能です[illegible]

【体力】：
【敏捷】：体術、鍵の解除、忍び歩き、隠れ身、忍術の行使
【知覚】：
【知力】：毒物知識　忍具の作成
【心力】：危機感知　気配消し
【共感】：変装、演技

☆枕　事／汎用／【知覚】
深夜の交渉事を表します。まあ狩りにも使えます。細かい使い方は、みんなさ[illegible]

【体力】：自分の体験に当てはめよう
【敏捷】：自分の体験に当てはめよう
【知覚】：自分の体験に当てはめよう。
【知力】：自分の体験に当てはめよう
【心力】：自分の体験に当てはめよう
【共感】：自分の体験に当てはめよう。

☆話　術／汎用／【共感】
人の心をとらえる会話術を示します。ナンパや説教、民衆の煽動などと用途は、比較的広範囲に渡ります。相手と対抗判定を行ない、成功すれば相手はとりあえず信用するか耳を傾けるよう[illegible]なります

【体力】：リキの入ったひと言
【敏捷】：早口、いいくるめ
【知覚】：場持たせ
【知力】：説得　討論
【心力】：迫力のある発言
【共感】：おべっか

武器表

武器ですが、"大様"の武器は、ダメージが[illegible]ので[illegible]スはあまり気にする必要はありません。ポイントは《珠》が使えるか[illegible]かです。

《珠》を使う武器には"業"の取得が必要（2ポイント）で、予備の《珠》は5個ごとに"業"を受け取る必要があります（1ポイント）。

武器のダメージですが、以下のように考えてください。

[illegible]

- ＋1：短剣、石ころ、八方手裏剣
- ＋2：懐剣、小刀、棒手裏剣、クナイ
- ＋3：打刀（日本刀）
- ＋4：槍、長刀
- ＋5：太刀、鉄、長槍
- ＋6：砲など

修正（複数選択あり）

- スゴイ：＋1
- 痛そう：＋1
- 狂ってる：＋1
- 名刀：＋1～＋2
- 妖刀：＋3～＋4
- ヨロイ用：＋4
- 攻撃部位が多い：＋その部分の武器修正

武器の値段は特に決まっていません。通常の武器ならプレイヤーが欲[illegible]ったら適当な金を取るかしてください。[illegible]（珠）[illegible]武器[illegible]

《珠》の使用可能武器（格闘武器／白兵武器）

[illegible]には、何らかの形で撃鉄が仕込んであり、撃針に[illegible]《珠》を[illegible]爆発[illegible]る気をヒイロ金製の[illegible]《爆気術》を使[illegible]ダメージを[illegible]ます。

[illegible]攻撃[illegible]《珠》の使用は[illegible]判定のあとでもかまいません

武器リスト

白兵武器（白兵戦闘で判定）

名称	武器修正
小太刀	＋2
金剛杵	＋2
長刀	＋4
金剛杖	＋3
長槍	＋4
太刀	＋5
忍び刀	＋3
打刀	＋3
長巻	＋5
十文字槍	＋5

鎖鎌

「鎌」	＋2
「分銅」	＋3

（珠）の使用可能武器例

名称	武器修正	射程	射率	装填数
珠太刀	＋5	－	2	6
珠長刀	＋4	－	4	16
珠　槍	＋5	－	5	20
爆射槍	＋3（5）	－	1	3

珠太刀：太刀に（珠）の機構を組み込んでいる。タイプとしては古いタイプであり、弾倉は輪胴式で交換時には、弾倉ごと交換する。

珠長刀：長刀に（珠）の機構を組み込んでいる。バネを利用して刀身に向かって押し上げるという構造上、（珠）の再装填には問題がある。

珠　槍：槍に（珠）の機構を組み込んでいる。柄を利用して（珠）を押し上げるという構造になっている。

爆射槍：格闘戦用の短槍。（珠）の爆発を利用して相手に突き込む。武器修正の()内は（珠）を使用時である。

射撃武器（射撃戦闘で判定）

名称	武器修正	射程	射率
手裏剣	＋1	10m	9
棒手裏剣	＋2	10m	6
苦無	＋2	10m	6
金剛輪	＋3	10m	3
金剛杵	＋2	5m	3
弓矢	＋3	100m	2
鎖鎌「分銅」	＋2	5m	－

（珠）の使用可能武器例

名称	武器修正	射程	射率	装填数
単筒	＋3	15m	4	4
珠式銃	＋3	50m	4	12
珠式長銃	＋5	100m	2	8
封　砲	＋7	150m	3	6
雷　砲	＋7	400m	1	1

珠式銃：（珠）の爆発力を利用して弾体を打ち込む。

珠式長銃：珠式銃のライフル版

封　砲：（珠）の爆発力を利用して弾体を打ち出す。弾体にも（珠）が仕込んであり、爆発力を上昇させている。そのため、命中位置から半径3mにも同様のダメージを与える。

雷　砲：（珠）の爆発力を利用して弾体を打ち出す。弾体にも（珠）が仕込んであり、爆発力を上昇させている。そのため、命中位置から半径4mにも同様のダメージを与える。

[illegible]

名称	武器修正
不動明王拳	（＋2）格闘武器にボーナス

パンチ	＋0
キック	＋1
石を握り込んだパンチ	＋1
金剛爪	＋3

金剛爪：手に付ける鉤爪、壁などに登攀用具にも使用される

（珠）の使用可能武器例

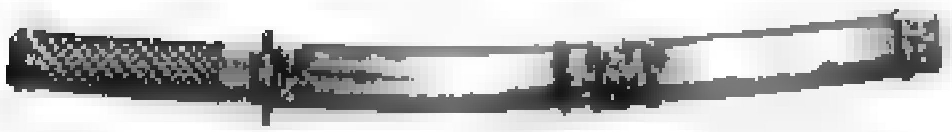
名称	武器修正	射程	射撃	装填数
金剛珠爪	＋3	―	3	6
鉄拳	＋2	―	3	9
白熱掌	＋4＋X	―	―	―

金剛珠爪：金剛爪に（珠）を使用できるように改造したもの

鉄拳：（珠）の使用機能を組み込んだ鉄甲である。拳が当った瞬間に握り込むことで（珠）を使用する

白熱掌：ヨロイの腕をくり抜き手にはめた物。霊力を消費し、手のひらを白熱させて相手を溶かす。霊力を消費するのは命中判定のあとでかまわない。武器修正のXは、霊力消費数÷2

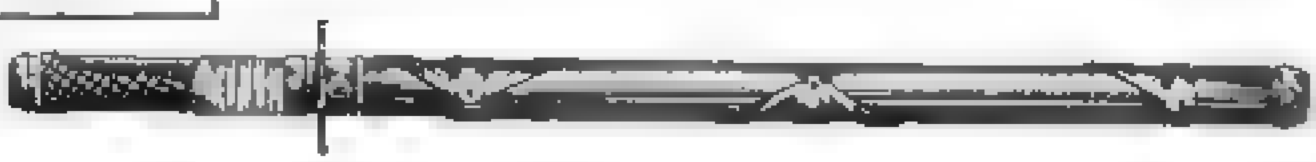
小柄
+1 鞘に差す刀の付属品



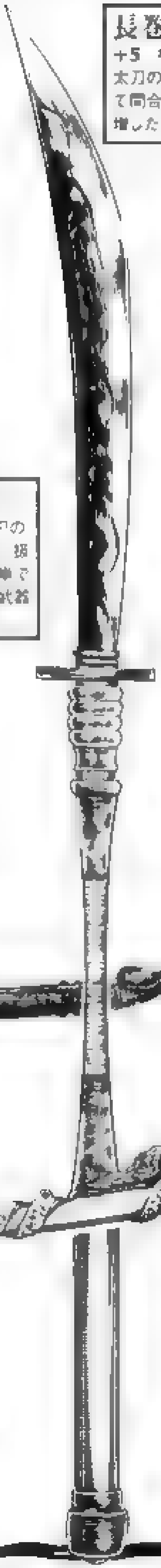
脇差
+2 武士が平服時、刀と共に携帯する補助武器

打刀
+3 いわゆる刀である

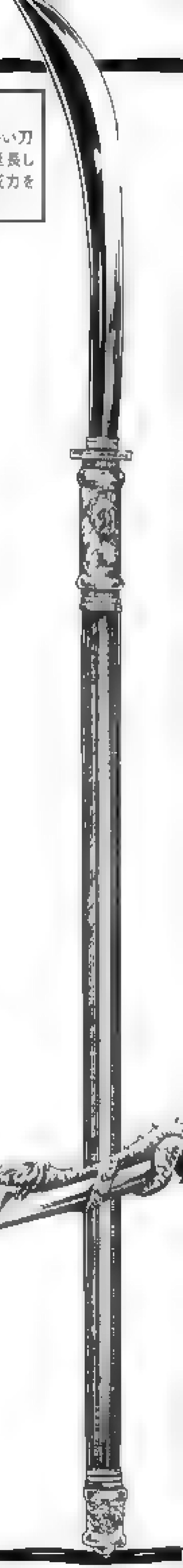
太刀
+5 これは野太刀と言われるタイプ反りがきつく長い



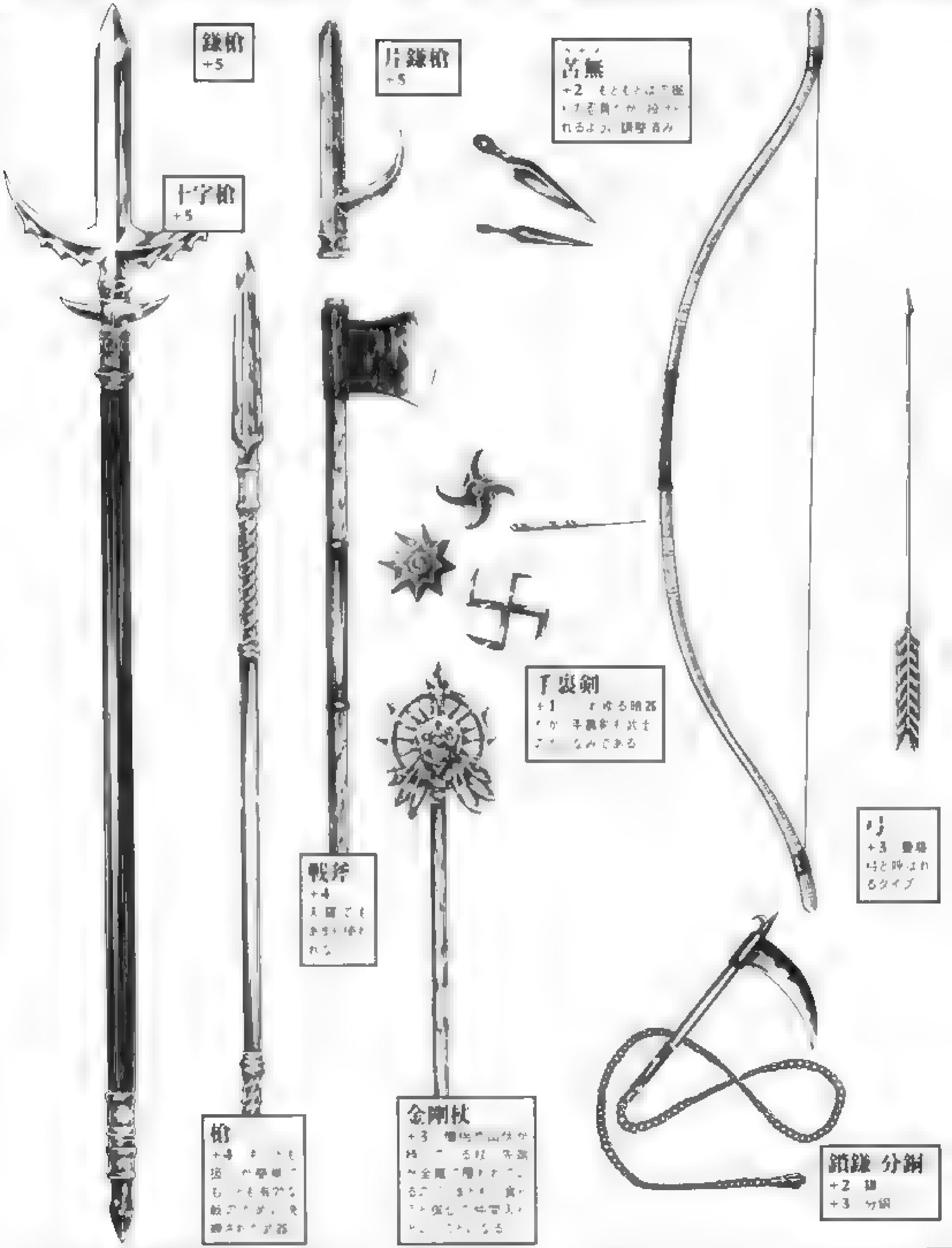
忍刀
+3 忍具としてさまざまな仕込みがしてある。



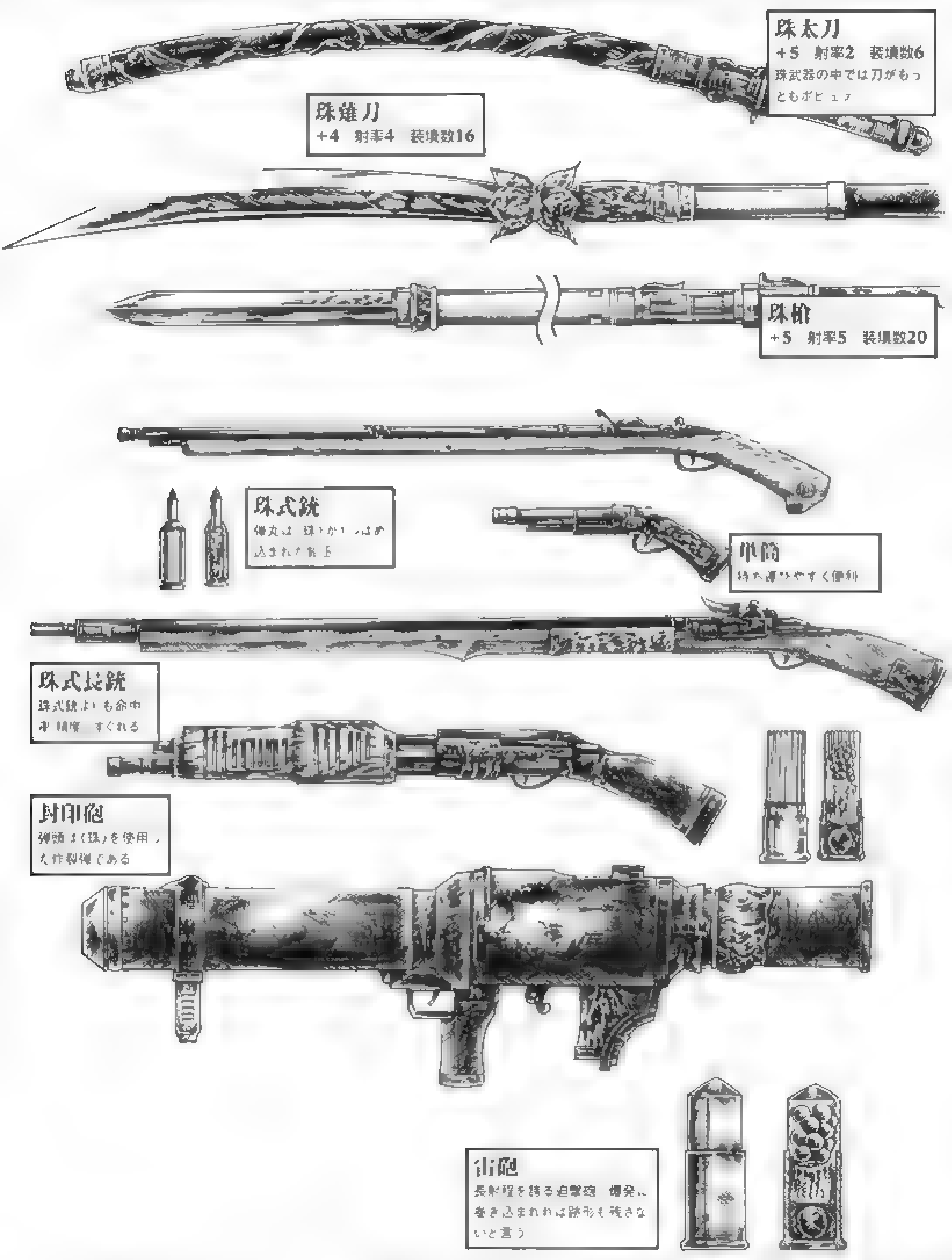
薙刀
+4 刃の長い槍、扱いが簡単で強力な武器である



長巻
+5 柄の長い刀 太刀の柄を延長して間合いと威力を増したもの



鎌槍
+5
片鎌槍
+5
苦無
+2
十字槍
+5
手裏剣
+1
戦斧
+4
弓
+3
槍
金剛杖
+3
鎖鎌 分銅
+2 鎌
+3 分銅


珠太刀
+5　射率2　装填数6
珠武器の中では刀がもっともポピュラ
珠薙刀
+4　射率4　装填数16
珠槍
+5　射率5　装填数20
珠式銃
弾丸は《珠》がつめ込まれた銃弾
単筒
持ち運びやすく便利
珠式長銃
珠式銃よりも命中率・精度にすぐれる
封印砲
弾頭は《珠》を使用した炸裂弾である
街砲
長射程を持つ迫撃砲。爆発に巻き込まれれば跡形も残さないと言う

蟲リスト

「なぜ？」

蟲

0. 蟲とは?

蟲とは、天羅に棲住する寄生虫の中でも人間、あるいは… …で特殊な能力を発揮する寄生虫のことをいいます。

蟲には、ふだんは寄生していないが、寄生させることで特殊な能力を発揮するタイプ（牙爪蟲、拘束蟲など）とほかの動物によく（まれに）寄生しているタイプ（再生蟲、不死蟲）、人為的に作成されるタイプ（破鬼蟲）があります

1. 蟲の投与

＜蟲術＞技能を持っていれば、投与に失敗することはありません

蟲を永続的に寄生させるときは、蟲の保存に関する知識を持っている必要があります。つまり、＜蟲術＞を持っていなければなりません

投与コストは、蟲を入れたことによる【共感】の減少値です。蟲を投与… …投与コストの10分の1を【共感】から引いてください。

このときに【共感】が0以下になってしま… …ということです。すみやかにキャラクターシートをGMに渡してください

一度に複数の蟲を投与するときは投与コストを合計してください。

2. 蟲リスト

[redacted]

生物の神経系の一部に寄生する蟲で、人間の痛覚を破壊します。伊丹蟲の宿主は、痛みを感じることができなくなってしまうのです。そのかわり活力を【体力】の3倍で算出します

伊丹蟲：投与コスト15
活力を【体力】の3倍で算出する
発見難易度：3

九官蟲

… …寄生する蟲です。九官蟲を寄生させれば、さまざまな声を出せるようになります。その上、一度でも聞いた音は、かなり正確に再生することができます。その音で、だまされないためには、九官蟲の強度を難易度にした【知覚】＜観察＞判定などに成功する必要があります。

九官蟲：強度1ごとに投与コスト4
一度、聞いた音を再生する
発見難易度：強度

九官蟲の宿主は、刺激的な食べ物を食べてはいけません。熱すぎる食べ物や辛すぎる食べ物は、九官蟲を死滅させてしまいます

再生蟲

非常に生存本能の強い蟲で自分たちの巣（人体）が破壊されるとすぐさま修復を始めます。再生蟲は、一定数の負傷ゲージを治すことができ… …す。再生ポイントを1ポイント消費することで、負傷ゲージを1つ回復すことができます。なお、死亡ゲージを治すことはできません。

再生蟲：強度1ごとに投与コスト5
強度ごとに再生ポイントを5ポイント
発見難易度：強度＋2

再生蟲の投与コストは、傷を治すためなどでの一時的な投与では必要ありません。使用した再生ポイントはいったん減少しますが、1日… …き1ポイントの割合で回復していきます。＜蟲術＞を持っていない相手に投与している場合は、回復ポイントが回復することはありませんし、逆に1日につき1ポイントずつ減っていきます。

再生蟲の餌は、腐りかけた肉によくわくある種の蟲です。永続的に寄生させる場合は、このような物を1週間に1度以上は食べる必要があります。もし食べなかった場合は、1日につき1ポイントずつ再生ポイントが減っていきます

牙爪蟲

たいへん臆病な蟲で、自分に危機が及ぶと見ると全身をすぐさま金属… …に硬化させます。蟲使いが、改良したものも牙爪蟲と呼ばれる… …さまざまな形状が確認されています

牙爪蟲：強度1ごとに投与コスト5

武器名	武器修正	射率	射程	破壊数
牙爪蟲	＋強度	―	―	

発見難易度：強度＋3

牙爪蟲の餌は、動物の血液です

甲蟲

甲蟲は、宿主の皮下に極細の糸で巣を張ります。巣は、しなやかでありながら硬く、鋼の刃にも耐えます。甲蟲は、この巣の中で、卵を生み、いつの日か皮膚を破って羽化します。甲蟲の糸は、かたびらのつむぎ糸として珍重されており、各国の領主は、蟲使いから高く買い上げています。蟲使いたちは、ある薬品に浸かった食物を食べることで卵を殺すことができることを発見しました。それ以来、蟲使いたちの隠しかたびら… …甲蟲は隠れて流行しているのです。

甲蟲：強度1ごとに投与コスト2
強度ごとに活力を＋1
発見難易度：強度＋2

甲蟲の糸：武器として使った場合、武器修正＋2。
大人を二人ぶら下げるくらい強度がありながら、織物に使えるほどしなやかな、糸。

気の伝導性がきわめて高く、気の扱いに慣れたものなら自由に動かすことができる。

甲蟲の餌は、新鮮な野菜や果物です。宿主は、なるべく1日に一度は、野菜を食べる必要があります。また、卵の成長を抑えるために、1週間に一度以上は、カブスと呼ばれる蟲使い秘伝の漬物を食べる必要があります。もし、カブスを1か月以上食べなかった場合、甲蟲が羽化してちょっとむごいことになります。

鋼化結線蟲

鋼化結線蟲は、もともと動物の髄液の中に寄生する蟲でした。それを蟲使いが、改良に改良を重ねて開発したものです。鋼化結線蟲は、卵鞘を幼生固定したもので、ふだんは髄液内で冬眠状態になっています。

宿主は、麻黄を粉にしたものを鼻腔から吸い込むことで鋼化結線蟲を覚醒させます。覚醒した鋼化結線蟲は、特殊な神経毒を分泌します。

この遅効性の神経毒は、一時的に宿主の神経伝達速度を飛躍的に跳ね上げ、毒が効き始めるまで、宿主は常人を上回る速度で動けるようになります。

鋼化結線蟲：強度1ごとに投与コスト10
[敏捷]を強度分上昇させる
作成難易度：強度

覚醒後、【体力】ラウンド(分)経過すると強度と同じダメージを強度と同じラウンド(分)の間、宿主に与えます。毒によるダメージを受けている間は、鋼化結線蟲の再活動は不可能です。

なお、鋼化結線蟲の効果は、純粋に毒の効果(蟲の強度)であり、再寄生を行なっても強度は単純には上昇せず、常に寄生している中でもっとも強度の高い鋼化結線蟲の効果だけが発揮されます。なお、覚醒はしてしまうので、毒のダメージは合計します。

例えば、強度4と2の鋼化結線蟲を寄生させている場合、判定に足せるサイコロは、4つですが毒のダメージは、1ラウンド目が6、2ラウンド目が6、3ラウンド目が4、4ラウンド目が4です。

心眼蟲

心眼蟲は、湿地に棲む三ッ目ガエルに寄生する蟲です。[illegible]三ッ目ガエルの額の目は、三ッ目ガエルの器官だと思われていました。

人体に心眼蟲を付着させると、心眼蟲は硬化した状態で、[illegible]り込み、成長を開始します。やがて宿主の視神経に結線すると自分の見た風景を宿主にも見せるようになります。視界の切り替えは、宿主の任意で行なうことができます。

この結線と視界の切り替えとに慣れるまで1週間ほど必要です。

心眼蟲：強度1ごとに投与コスト10
[知覚]を強度分上昇させる
発見難易度：強度

拘束蟲

宿主の口腔内などに潜む、巨大ムカデのような蟲です。卵の状態で、飲み込む必要があり、おおよそ6か月ぐらいで、全長5mほどにも成長します。成蟲は、その体長と無限の節足を使用して、宿主の命によって敵に絡み付きます。この時、麻痺性の毒を犠牲者に流し込みます。

犠牲者は、身体が麻痺しないように、難易度2の【体力】<耐性>判定を成功させる必要があります。この毒の持続時間は、5ラウンドです。そして拘束から、逃れるには難易度2の【体力】<運動>ロールが必要になります。

拘束蟲：投与コスト15(1匹
発見難易度：3

拘束蟲の餌は、動物の肉です。成蟲1匹につき一握りの新鮮な肉を毎日必要とします。

戦鬼蟲

宿主の脳髄に寄生する最強、最悪の寄生蟲です。宿主に危機が迫ると額を割り、触角を突き出します。

敵意をその触角が感じると、興奮物質を全身に伝えます。宿主を変貌させてしまいます。

その戦闘能力は、すさまじいの一言につき、ある種の美しさすらもっています。[illegible]戦鬼蟲[illegible]かもしれません。それを防ぐために宿主は、難易度3の【心力】<[illegible]>[illegible]難易度4の【心力】<意志力>の判定に成功しなければなりません。[illegible]失敗すると、敵意を持ったものがいなくなるまで自動的に戦闘を続けます。

戦鬼蟲：投与コスト60(1匹
[敏捷]を使った判定に+4
[知覚]を使った判定に+6
再生能力 再生ポイント20
活力に+10
武器修正+4の電撃(<射撃戦闘>で判定します)
武器修正+6の手の鉤爪
武器修正+3の足の爪
強度2の酸(何でも溶かします)
その他、作成時の材料に使った蟲の能力)
作成には、一定の期間、施設など多数必要

戦鬼蟲は雑食です。宿主は1日に2人分の食料を必要とします。

地蜂

地蜂を寄生させた蟲使いは、はた目にもそれとわかるほどの「変異」を遂げてしまいます。地蜂は体内に巣食うと、その場所に大きな「巣」を作るため、外からでもはっきりとわかるほど、体の一部が盛り上がってしまうのです。この巣の成長を一定に抑えるために、蟲使いは、ある種の花のエキスを溶かしたものを毎日飲み続ける必要があります。1週間以上これを怠ると、地蜂はさらに成長を続け、蟲使いは巣の材料になってしまいます。

蟲使いは、自らに巣を作った地蜂を飼い慣らし、自在に操ることができます。

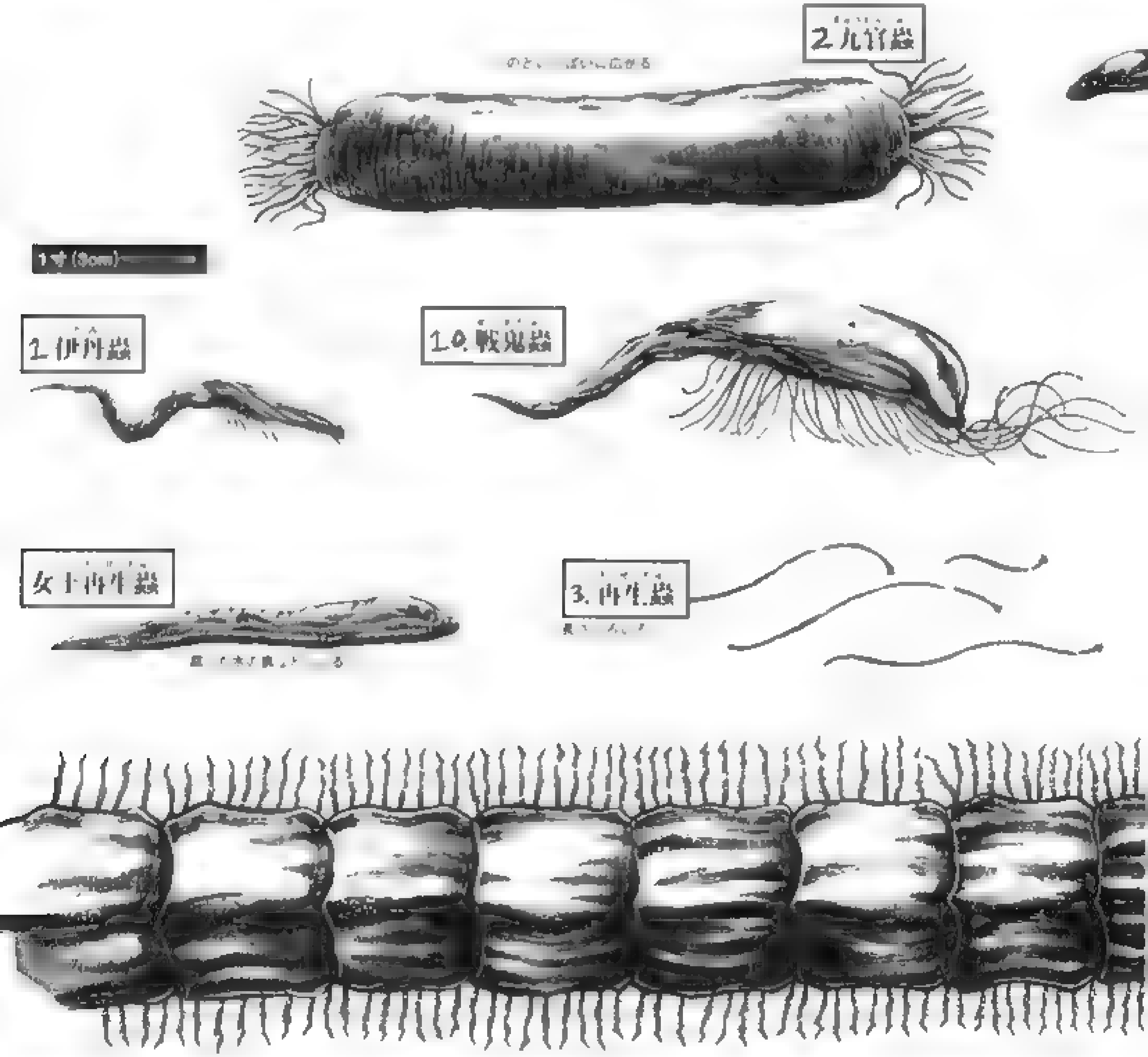
宿主の命に従って、地蜂は飛び[illegible]襲いかかります。地蜂の武器としてデータは、下記を参照してください。

地蜂：強度1ごとに投与コスト3(一群

武器名	武器修正	射率	射程	装填数
地蜂	+(強度+2)	強度	10m	—

発見難易度は、強度と同じです。

不死蟲


1寸(3cm)
10.戦鬼蟲
3.再生蟲

不死蟲：投与コスト50

不死蟲が癒しにかかる時間

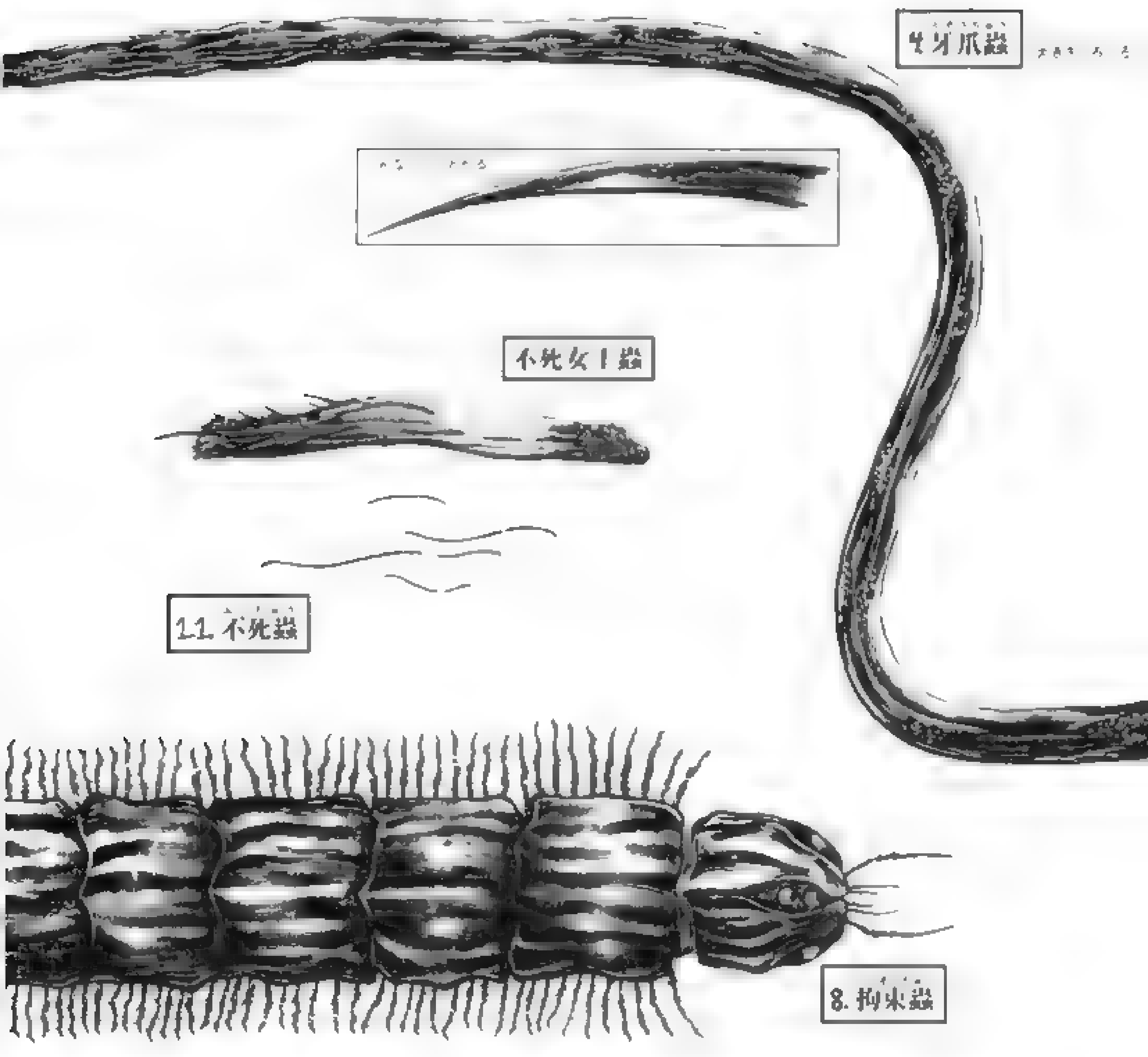
軽傷　3　【体力】分

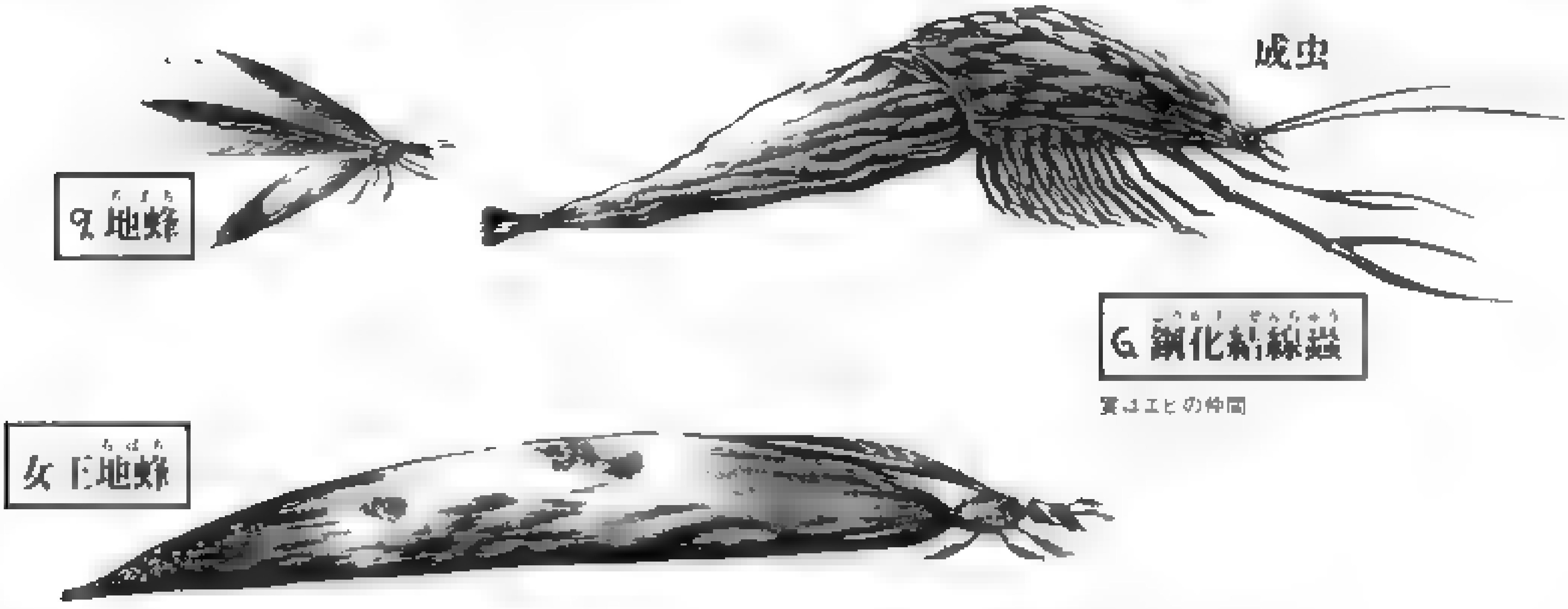
[illegible]　5　【体力】分

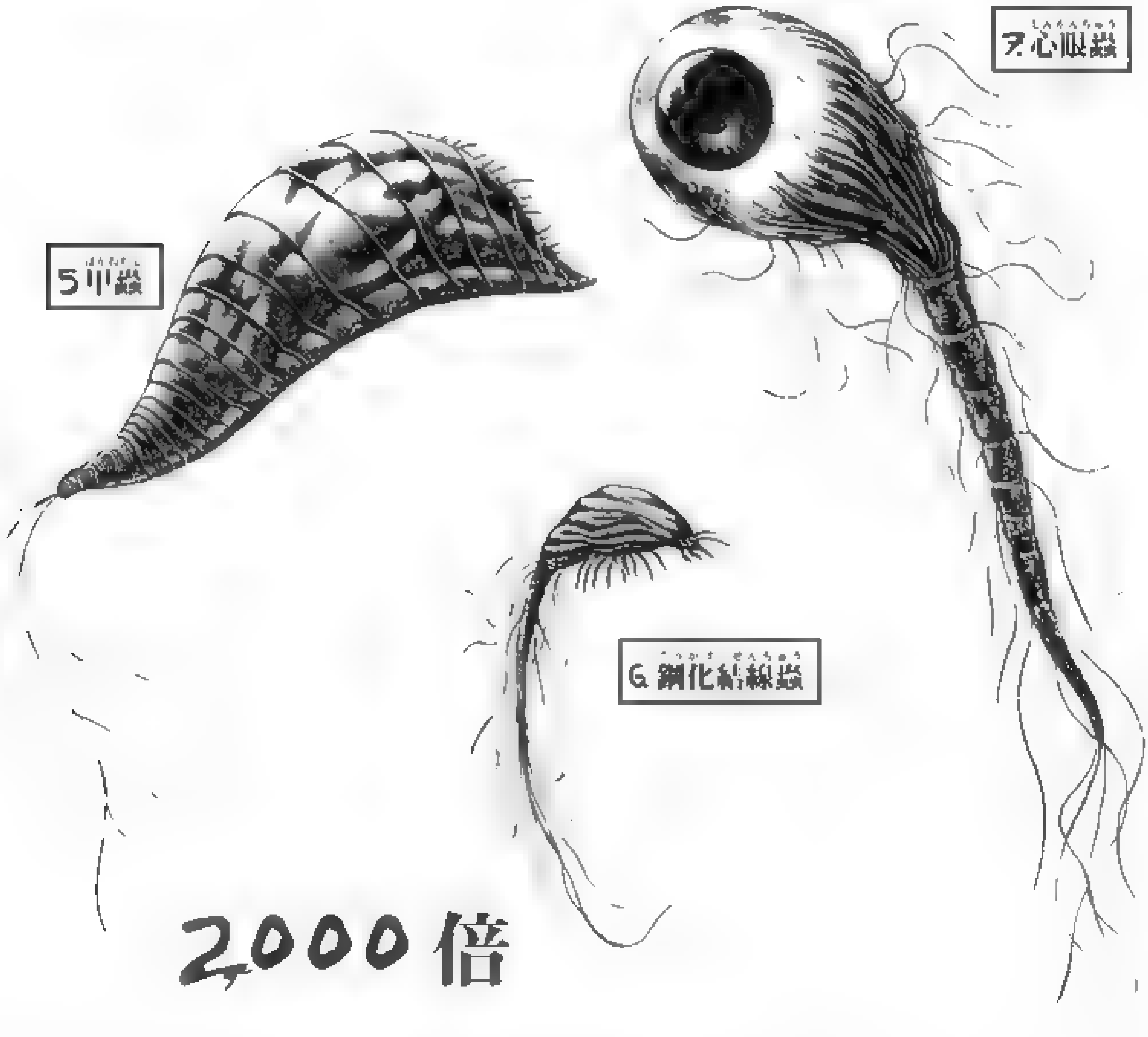
致命：10－【体力】分

死亡：15－【体力】分（ラウンド

発見難易度：すごく難しい




成虫
地蜂
G.鋼化結線蟲
実はエビの仲間
女王地蜂


ア.心眼蟲
G.鋼化結線蟲
2000倍

人間型種族作成ルール

「死にたくなきゃ、死ぬ寸前まで、突っ込みな。」

流炎

0. はじめに

[illegible]

[illegible]か、嫌いなプレイヤーのために[illegible]降が、アーキタイプを改造したいプレイヤーのために、この項の2.～以降[illegible]

1. オリジナルキャラクターの作成

[illegible]

人間：人間です。現在の天羅の支配種族です

オニ：天羅の原生種族です。現在は人間に狩られる存在です。〈神通力〉技能を取得できます

半鬼：人間とオニの間に生まれた悲劇の落とし子です。〈神通力〉技能を取得できます

傀儡：正確には、生物ではなく傀儡師の作り上げた自動人形です。感情を持つ人形です[illegible]の傀儡は人並外れた美しさを持ち周囲の目を引き付けてしまいます。特にPCとなるのは絶品です

金剛機：天羅最強の戦術兵器。修羅の魂を封じた殺戮兵器です

種族	作成点
人間	350
オニ	400
半鬼	375
傀儡	350
金剛機	350

1.1. 作成点の使用法

[illegible]

能力値：10点で能力値に1点（金剛機を除く）

技能：10点で中級の技能1つ
5点で初級の技能1つ
注：専門技能は作成点では取得できません

特殊装備：20点で、傀儡を1体
25点で〈心珠〉を1つ
25点で明鏡を1つ
X点でヨロイを1台（ヨロイ作成ルール参照）
投与コスト点で蟲の獲得（蟲リスト参照）
注：蟲の永続化には〈蟲術〉技能が必要です

1.2. 能力値

[illegible]

肉体系能力値
【体力】：活力の基本。筋力とか耐久力をしめす
【敏捷】：肉体活動の基本。身のこなしや器用さを表す
【知覚】：精神活動。五感の鋭さを表す
精神系能力値
【知力】：知識や理性の強力さを表す
【心力】：意力の基本。第六感や根性を表す
【共感】：感情の豊かさ。転じて他人に対する感情移入を表す

[illegible]

注意！！
能力値は、ゲーム開始時にはすべて3以上であるのが望ましい
[illegible]ヨロイ作成ルールによって肉体系能力値が決定されます

1.2.1 能力値制限

[illegible]種族のキャラクターを作成する場合は、必ずその条件にあっている必要があります

人間：なし
半鬼：なし
オニ：【心力】がもっとも高い能力値でなくてはならない
傀儡：【共感】がもっとも高い能力値でなくてはならない
金剛機：肉体系の能力値は、ヨロイ作成ルールを使用します。精神系の能力値は、通常どおりに決定します

1.2.2. 金剛機

[illegible]

[redacted]
明鏡1枚ごとに　　：25点
（心珠）1つごとに：25点
能力値1点ごとに　：10点

装備消費作成点
特殊装備1つごとに：5点
式弾1つごとに　　：3点　（《式》として作成：18~24ポイント）

金剛機には、精神系の能力値も存在します。精神系能力値は、普通に設定してください

1.3. 初期技能

作成中のキャラクターの種族によって、初期技能としてあるていどの技能が与えられます。その種族のキャラクターを作成する場合は、無条件に初期技能を得ることができます

人間　：何か1つ中級で
半鬼　：＜神通力＞初級、＜事情通＞初級
オニ　：＜神通力＞中級
傀儡　：＜芸事＞中級、＜作法＞中級、＜枕事＞中級、＜話術＞初級
金剛機　：生前の種族による、普通は人間です

1.4. 特殊装備

傀儡は、通常のPCとしての傀儡より質の落ちるものです
ヨロイは、ヨロイ作成ルール（53ページ）を用いて作成してください

1.5. ヨロイ

PCの乗るヨロイは、ヨロイ乗りを作成するとき、ヨロイ乗りの作成点を消費して作成します。消費する作成点については下記を参照してください

ヨロイには、最低でも明鏡と《心珠》が1つずつ使われますが、この最低の分に関しては作成点を消費する必要はありません。また、あくまで《心珠》と明鏡は追加の分として使った場合のことを指しています

ヨロイには、肉体系の能力値しか存在しません。ヨロイ用の装備など詳しいことはヨロイ作成ルールを参照してください。

基本消費作成点
明鏡1枚ごとに　　：25点
（心珠）1つごとに：25点
能力値1点ごとに　：3点

[redacted]
装備1つごとに　　　　　　　　：2点
特殊装備1つごとに　　　　　　：3点
装備に使用する（珠）5個ごとに：1点
式弾1つごとに　　　　　　　　：3点

1.6. 蟲の投与

傀儡、金剛機を除く種族のキャラクターには蟲を仕込むことができます。蟲には投与コストが設定されています。投与コスト分の作成点を消費してください

蟲を永続して寄生させておくには、専門技能の＜蟲術＞技能を持っている必要があります

1.7. オニの神通力

体内にある《心珠》の作用から、オニはさまざまな超常の神通力を使えます。それは＜神通力＞という専門技能で提供されます。詳しくは「オニとその能力」の項目を参照してください

1.8. 胡蝶の夢（傀儡の特殊能力）

傀儡は、自分にかけられている幻影の術を利用して、他人に幻影（夢）を見せることができます

もし、相手が眠っているなら無条件で夢を紡ぐことができますし、起きていても相手を【共感】＜芸事＞や＜枕事＞などで夢に引き込むことができます。相手の【共感】＜意志力＞などと対抗判定をおこなってください

もし、傀儡が相手を不快な気分にしてしまったら、夢から醒めてしまうかもしれません

これを防ぐには、【共感】＜意志力＞などで対抗判定を行なう必要があります。傀儡が成功すれば、夢は覚めません。相手が成功すれば夢は崩れてしまいます

1.9. [redacted]

金剛機は、体内のリミッターを一時的に外すことで超高速の移動や攻撃を行なえます。高速機動中の金剛機は、体を使った全ての判定で"成功"したダイスを振り直してさらに成功数を足すことができます。再ロールは、判定1回につき、1回だけ可能です

この高速機動は、1日に【心力】回、金剛機の【体力】ラウンドの間、使用可能です

1.10. 記憶惑乱

半鬼の封印記憶で、現在の【共感】以上の"気合"を得たら、封印された記憶のフラッシュバックが発生します。金剛機は突然、前世の記憶を断片的に蘇らせます

それは映画の予告編のようにバラバラで取りとめのない象徴的なものです。GMは、その場にあった適当なシーンを割り当ててください

1.11. まとめ

作成点を使用した作成は、これで終了です。2.～以降は、作成点の消費ではなく"業"の獲得によってPCを作り上げます

余った作成点を使用することはできませんので、余らせないようにしてください

2."業"を使った作成

"業"を獲得することで、各キャラクターを成長させたり、特殊な能力や、技能を獲得することができます

2.1. サムライ能力

傀儡と金剛機以外は、自らの体に陰陽道の《式》を仕込むことでサムライとなることができます。サムライの能力としていくつかの特殊能力があり、サムライになることを選んだキャラクターはこれらを取得できます

使用した能力分と体に埋め込む《珠》の数からサムライ変化をするとき、消費する霊力が決定します

消費霊力＝使用した《式》作成ポイント／2ー埋め込む《珠》の数／5
（端数切り上げ）　（端数切り捨て）

そして消費霊力の4倍と埋め込んだ〈珠〉の数が上昇する"業"［illegible］ます

"業"上昇分＝消費霊力×4＋埋め込んだ〈珠〉の数

陰陽術式作成ルールに従って自分に［illegible］込む〈式〉を作成してく［illegible］。

2.2. 封術

傀儡と金剛機以外は、封術を行なうことができます。封術［illegible］かじめ妖術の使用を助けるために体に略式を仕込むことです。封術を行なっているキャラクターは、妖術を使用するときに消費する霊力を軽減することができます。この軽減を行なっても、消費霊力が1未満になく［illegible］はありません

［illegible］たクサを忍と呼びます【忍術】技能を持ったPC［illegible］は軽減する霊力1点につき5点の"業"を受け取る必要［illegible］

なお、サムライと封術を同時に行なうことはできません

"業"上昇分　＝　軽減する霊力　×　5

2.3. 装備

普通の武器、服や一般物品、現金などなどとは基本的に［illegible］でも持ってていいです。いちいち考えるのも面倒ですからね

次のものは特殊な装備です。取得するためには、技能または"業"の上昇が必要です。キャラクターシートの"業"の欄をかき直してください

1 術用の装備（<陰陽術>や<法術>などの術を使用する技能
2 〈珠〉を使用できる武器（2ポイントの"業"）
3 〈珠〉を5個 1ポイントの"業"）

2.4. "業"

［illegible］までで一とおりキャラクターの外見はできているはずです［illegible］が足りないと言う、あなたに成長ルールをまとめておきます［illegible］イント分、"業"を上昇させてください。"業"の限界は、108です。絶対に超えないように

・能力値の上昇
　上昇後の能力値の3倍と同じポイント
　・複数一度に上げるときも能力値1ポイントごとに消費してください。
　・初期状態での能力値の最大値は、10です。

・技能の段階の上昇
　現在の段階によって受け取る"業"に違いがあります。
　　なしから初級：　5ポイント
　　初級から中級：10ポイント
　　中級から上級：20ポイント
　・専門技能は取得できません。
　・特級に上昇させることはできません。

2.5. "業"の使用

"業"［illegible］使用された"業"は、宿業になります。因縁は、気合の獲得ロールに、技能のように使用されます

因縁の獲得

現在の段階によって受け取る宿業に違いがあります。
　なしから初級：5ポイント
　初級から中級：10ポイント
　中級から上級：20ポイント
　上級から特級：40ポイント

2.5.1. 宿業の限界

宿業には限界値が設定されており、限界値は【心力】を10倍した数値［illegible］

宿業限界　＝　【心力】　×　10

"業"を消費して因縁を獲得することで、宿業が上昇します。ただし、宿業の取得限界を超えて因縁を取得［illegible］場合は、"業"の上限が超過分下がってしまいます

2.5.2. 因縁のタイプ

因縁は、マスターとプレイヤー間でのわかりやすさのため、以下のタイプに別れています

感情と禁忌の因縁は、基本的にロールプレイに関する因縁なので、問題は、あまりありません。ですが、仇敵それに目的の因縁は、シナリオの傾向にも影響します。GMは、このタイプの因縁には注意してください

・感情：人間の喜怒哀楽というまことに広い領域をカバーするタイプです。
　例：家への忠誠、サムライに対する憎しみ、武士の自尊心などなど
・禁忌：やってはいけないことです。間違えないでほしいのは、破ってもペナルティは何もありません。でも、あなたのキャラクターは気持ち悪いでしょ？
　例：刀を抜いたら必ず殺す、弱者を殺さないな
・仇敵：倒さなければならない相手です。キャラクターが初期状態でこの因縁を持っているのはあまりよろしくありません。GMは、注意してください。
・目的：果たさなければならないコトです。行為であったり、思想であったりするわけですが、行為に関することならGMはシナリオに合っているか考えて取得を許してください。
・その他：上記のどれにも分類しにくいものです。

［illegible］は、簡単でわかりやすい因縁ほど使いやすいということです。逆に詳細で、特定の個人や何かに密着しているような因縁は使いにくく、結果としてPCの活躍の場を狭めることになります

2.5.3. 因縁の初期設定

作成するキャラクターの種族によっては初期に持っている因縁があります。これらの因縁は種族の特典と共にあるものです。初期状態のキャラクターは、かならず持っていなければいけません。もちろんですが、"業"が0以下にならないように調整は行なってください。

人間	：特になし。
半鬼	：〈感情：孤独感 中級〉）
オニ	：〈感情：鬼のプライド（中級））
傀儡	：特になし
金剛機	：〈その他 記憶封印（上級））

2.6. 活力と霊力

いわゆるHPとMPです。戦闘 [illegible] 絶 [illegible] まいます

[illegible] 場所が移っ [illegible] GM [illegible] ます

霊力は、1時間(60ラウンド)ごとに1ポイント回復します。また、GMが [illegible] は全快します

【体力】 × 2 ＝ 最大活力

(【知力】 ＋ 【心力】) × 2 ＝ 最大霊力

3. 内面設定

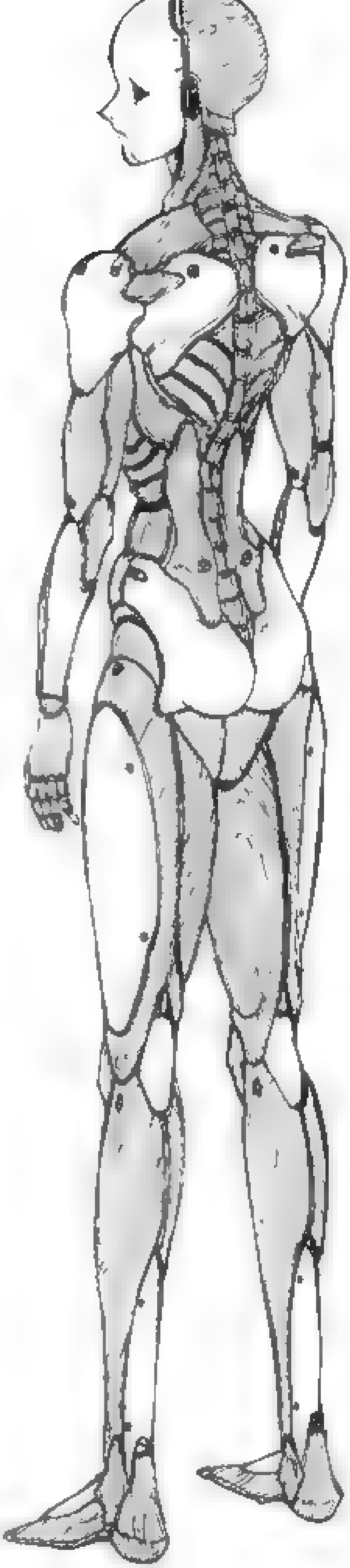
[illegible] キャラクタ [illegible] 愛 [illegible] ものは？ 簡単な [illegible] 設定して [illegible]

キャラクタ [illegible] 何を嫌っているのか？ 性格 [illegible]

4. キャラクターアンケート

あなたのキャラクタ [illegible] てみてく [illegible]

1. お名前を聞かせてください
2. 年齢と性別を教えてください
3. 体型を教えてください
4. 髪の色は？ (普通は、黒、焦げ茶
5. 肌の色は？ (普通は、黄色
6. 瞳の色は？ (普通は、黒または茶色
7. どうやって暮らしていますか？
8. 人は、殺せますか？
9. 人の死をどう考えますか？
10. あなたの目的を教えてください？
11. 一言で言ってどんな性格ですか？
12. 愛するものはありますか？
13. 憎んでいるものはなんですか？
14. やりたくないことはなんですか？
15. やりたいことはなんですか？
16. あなたが、旅に出ているなら、なぜ故郷を離れたのですか？
17. 神宮寮のことを知っていますか？
18. オニについて知っていますか？
19. ククツがなんだかわかりますか？
20. では最後に、あなたは希望をもっていますか？



ヨロイ作成ルール

「きみには、わからないの？　聞こえないの？　鋼の鼓動が！ヨロイだって生きてるんだョ。」

鎧陣 力丈

0. ヨロイ、金剛機作成ルール

ヨロイとヨロイの究極状態としての金剛機の作成ルールです。ヨロイ乗りのPCおよび金剛機のPCを作成する場合には、このルールに従[illegible]ださい

1. 能力値

[illegible]は[illegible]を持たないので、精神系能力値を持っていません。金剛機[illegible]機体[illegible]はありません。精神系能力値は、接合した魂の能力値を使用します

【体力】：活力の基本値
【敏捷】：移動速度（単位10km/h）
【知覚】：生体感知有効半径（単位10m）、光学有効範囲は10倍

2. 能力値の決定

ヨロイのタイプによって能力値に割りふれるポイントが決まり、外観によって修正を行ない、最終的な能力値が、決定されます

ポイントは、1ポイントごとに能力値1[illegible]

能力値[illegible]外観[illegible]能力値の制限はありません

生体型：通常のヨロイより、《式》である生体の部分が多いタイプのヨロイでです。生身の部分が、多いせいか外見は、不気味なものになりがちです。強度が少し足りないため人型のヨロイが多く、中には毒を仕込んだ物も存在します。

基本能力値：14ポイント

機械型：ノーマルです。あらゆる形態の物が存在します。

基本能力値：15ポイント

金剛機：あらゆる形態の物が存在します

基本能力値：18ポイント

大 鎧：複座式（火器管制用の明鏡を使用している場合もあります）の巨大なヨロイです。そうめったに作られるものではありません。

基本能力値：20ポイント

重装機：複数枚の明鏡を使用した金剛機です。狂った魂の調整が難しいため、そうあるものではありません。

基本能力値：23ポイント

大鎧を作成する場合は、明鏡や《心珠》のために余分の作成点を支払うのを忘れないようにしてください。また、大鎧や重装機は、複数の矛盾しない行動（格闘をしながら別の腕で射撃を行なうなど）を同時に行なうことができます。明鏡修正は、その行動を行なう明鏡にごとに計算[illegible]い（大鎧の場合は、＜接合＞技能も別々に考えます）

蛇足ながら付け加えると、PC向きではありません

2.1. 足の本数

	【体力】	【敏捷】	【知覚】
無足	＋1	−1	±0
二足	＋1	＋1	＋1
四足	＋2	＋1	±0
多足	＋1	＋2	1

無足型：脚部装備不可、特殊装備数1（先端

格闘で締め攻撃可能（武器修正【体力】

二足型：脚部装備数2、脚部特殊装備数2

四足型：脚部装備数（背面）4、脚部特殊装備数4

多足（6足〜）型：脚部装備数（背面）2、脚部特殊装備数6〜（脚の数

脚部基本武器（無足型にはありません）

名称	武器修正	射程	射撃	装填数
金剛機キック	＋1	−	−	−
ヨロイキック	＋5	−	−	−

脚部装備可能武器（金剛機用）

名称	武器修正	射程	射撃	装填数
小太刀（1）	＋2	−	2	6
雷砲（1）	＋7	4km	1	1（背面）
迫砲（1）	＋6	2km	1	1（背面・式弾使用

（）内は消費する装備位置

脚部装備可能武器（ヨロイ用）

名称	武器修正	射程	射撃	装填数
小太刀（1）	＋6	−	8	8
呪連銃（1）	＋6	150m	10	30
大呪連銃（1）	＋4	250m	12	24
雷砲（1）	＋10	4km	1	1（背面
竜砲（1）	＋9	1km	4	6
迫砲（1）	12	2km	1	1（式弾使用
2連迫砲（2）	12	2km	1	2（背面・式弾使用

（）内は消費する装備位置

	無足	2足	4足	多足
小太刀 (1)	×	○	×	×
呪連銃 (1)	×	○	○	○
大呪連銃 (1)	×	○	○	○
雷砲 (1)	×	×	○	○
竜砲 (1)	×	○	○	○
泣砲 (1)	×	○	○	○
2連泣砲 (2)	×	×	○	○

脚部特殊装備

天輪脚 (*) ：移動速度4倍、回避行動に能力値＋3修正
移動装置として脚の代わりに車輪を使用する。
すべての脚部特殊装備位置を消費する。

疾走輪 (*) ：移動速度3倍、回避行動に能力値＋2修正
すべての脚部特殊装備位置を消費する。

風塵脚 (*) ：移動速度2倍、水上移動可能。回避行動に能力値＋1修正
すべての脚部特殊装備位置を消費する。

水龍足 (1) ：水中起動用の足。水の中での能力値に＋2

爆射槍 (1) ：格闘戦用の短槍。《珠》の爆発を利用して相手に突き込む
武器修正＋3 (5)　射率1　装填数3 (金剛機用) ()内《珠》使用時
武器修正＋4 (7)　射率3　装填数9 (ヨロイ用) ()内《珠》使用時

白熱脚 (0) ：霊力を足に込めて白熱した脚で、相手を溶かす
武器修正＋1 (1＋X) (金剛機用) ()内Xは、霊力消費数
武器修正＋5 (5＋X) (ヨロイ用) ()内Xは、霊力消費数＋2

牙烈剣 (0) ：指に格闘戦用の鉤爪を付ける
武器修正＋2　射率2　装填数4 (金剛機用
武器修正＋5　射率4　装填数6 (ヨロイ用

双刃剣 (1) ：格闘／白兵戦用の仕込み小刀
武器修正＋2　射率2　装填数6 (金剛機用
武器修正＋5　射率3　装填数9 (ヨロイ用

() 内は消費する特殊装備位置

	無足	2足	4足	多足	
天輪脚 (*)	○	○	○	○	全装備数を消費する
疾走輪 (*)	×	○	○	×	全装備数を消費する
風塵脚 (*)	×	×	○	○	全装備数を消費する
水龍足 (1)	○	×	×	×	
爆射槍 (1)	○	×	○	○	
白熱脚 (0)	○	○			
牙烈剣 (0)	○	○	○	○	
双刃剣 (1)	○	○	○	○	

2.2. 腕の本数

胴体は、《串控》(操縦席)があるため どちヨロイも特に変わりませんが、腕の本数はいろいろ変わってい ます

	[体力]	[敏捷]	[知覚]
無腕	＋1	＋2	＋1
一対	＋1	＋1	±0
二対	1	＋2	－1
三対	2	＋3	2
多対	－2	＋4	－3

無腕型：腕部装備不可。
一対型：腕部特殊装備数2
二対型：腕部特殊装備数4
多対（6腕～）型：腕部特殊装備数6～（腕の数

胴体（ヨロイ）：背面4
胴体側面などは、手持ち武器の格納場所になっている。手持ち武器は　使えるだけ持っていてかまわない。

腕部基本武器

名称	武器修正	射程	射率	装填数
金剛機パンチ	＋0	—	—	—
ヨロイパンチ	＋4	—	3	8

手持ち装備可能武器（金剛機用）

通常の武器表参照のこと

手持ち装備可能武器（ヨロイ用）

名称	武器修正	射程	射率	装填数
小太刀	＋6	—	8	24
太刀	＋9	—	12	48
呪連銃	＋6	150m	10	30
大呪連銃	＋4	250m	12	24

腕部装備可能武器（ヨロイ用）

名称	武器修正	射程	射率	装填数	
竜砲 (1)	＋9	1km	4	6	
雷砲 (1)	＋10	4km	1	1	
泣砲 (1)	12	2km	1	1	(式弾使用)
射神砲 (3)	＋15	4km	1	6	
呪砲 (2)	＋7	400m	1	6	
2連泣砲 (2)	12	2km	2	2	(式弾使用

内は消費する装備位置

腕部特殊装備

爆射槍 (1) ：格闘戦用の短槍。《珠》の爆発を利用して相手に突き込む
金剛機用：武器修正＋3 (5)　射率1　装填数3 ()内《珠》使用時
ヨロイ用：武器修正＋4 (7)　射率3　装填数9 ()内《珠》使用時

白熱掌 (0) ：霊力を手に込めて白熱した掌で、相手を溶かす
金剛機用：武器修正＋X　Xは 霊力消費数
ヨロイ用：武器修正＋X　Xは 霊力消費数＋2

牙烈剣 (0) ：格闘戦用の鉤爪
金剛機用：武器修正＋1　射率2　装填数4
ヨロイ用：武器修正＋5　射率4　装填数6

双刃剣 (1) ：格闘／白兵戦用の仕込み小刀
金剛機用：武器修正＋2　射率2　装填数6
ヨロイ用：武器修正＋6　射率3　装填数9

霊導拳 (1) ：生体感知の有効半径を10倍にする

内は消費する装備位置

腕部は、無腕型以外は装備制限なし。無腕型には装備不可能です。

2.3. 頭部形状

頭部は、ヨロイの識別にも使用されるため、どのヨロイも意匠を凝らした物が多く見られます。

人面：コワ面か逆に無貌の面がよく使われます。特に金剛機には、無貌の面がよく使われます。
骸面：畏怖の効果を持たせるためか骸骨の顔を張り付けた物です。

この顔面にかぶとを付けてヨロイの頭は出来上りです。
かぶと型：普通のタイプです。額に家紋が入るのが一般的です。
烏帽子型：かぶとの鉢の部分に烏帽子をつけたものです。
獣型：かぶとの上に獣の頭が付きます。

3. 副能力値の算出

ヨロイや金剛機にも、負傷ゲージが存在します。人間と同様に負傷ゲージを計算してください。

軽傷：【体力】
重傷：【体力】＋2
致命：【体力】＋4
死亡：1

接合中ヨロイ乗りは、ヨロイの受けたダメージを自分の負傷ゲージに割りふってもかまいません。負傷による修正は、両者を通してもっとも重いものを使用してください。

3.1. 負傷の回復

埋まってしまった負傷ゲージを回復させるには、負傷度を難易度とした【知力】<陰陽術>の判定が必要となります。
ただし、いかなる方法でも死亡ゲージを癒すことはできません。
負傷度は、現在埋まっているもっとも重い負傷から導き出されます。

負　傷：負傷度
軽　傷：1
重　傷：2
致　命：3

3.2. 活力の算出

活力もPCと同じように算出してください。回復などのルールもまったく同じです。

活力　＝　【体力】　×　2

3.3. 霊力

接合している魂の物を使用します。

4. 明鏡

ヨロイや金剛機には、制御装置として明鏡が使われています。"接合"とは、この明鏡に魂を封入することで、明鏡に仮想現実空間を作成させ、接続機器を自由に操作することです。
接合を行なうには、接合する人間と明鏡の"業"の合計が108以下に納まっていなければなりません。

4.1. 明鏡修正

接合中の魂が、使用した気合は魂の"業"になるかわりに、明鏡の"業"となります。明鏡に"業"がたまると、肉体系の能力値（体力、敏捷、知覚）に修正値を与えられます。

明鏡の"業"	修正
01～20	＋0
21～40	＋1
41～60	＋2
61～80	＋3
81～100	＋4
101～108	＋5
109～	＋6

注1）負傷ゲージや活力は（修正前の能力値で算出します。明鏡の"業"が、108を超えたらその明鏡（ヨロイ／金剛機）は、修羅になってしまいます。

注2）複数枚の明鏡を使用している場合は（明鏡ごとに別々の明鏡修正を使用してください。

4.2. 明鏡の修羅化

明鏡も"業"が108を超えてしまうと、修羅になってしまいますが、明鏡の場合は、少々特殊です。もし接合中に明鏡と人間の"業"の合計が、108を超えてしまうと、接合中の人間は明鏡の外に出れなくなってしまうのです。そして明鏡は修羅となります。なお、明鏡が修羅になるのであって、ヨロイ乗りが修羅になるのではありません（外から見るぶんにはかわりませんが）。
このことを逆手にとって、金剛機用の明鏡は作成されます。明鏡は、業がないクリアな状態でなら、魂が108より多い"業"を持っていても接合することができます。そこで、死んだ修羅の魂を使用するわけです。
修羅は、輪廻の輪から外れてしまっていますので、成仏することはありません。この外れた魂を明鏡に接合するのです。魂は明鏡に入ることはできても、出ることはできません。

4.3. 明鏡の浄化

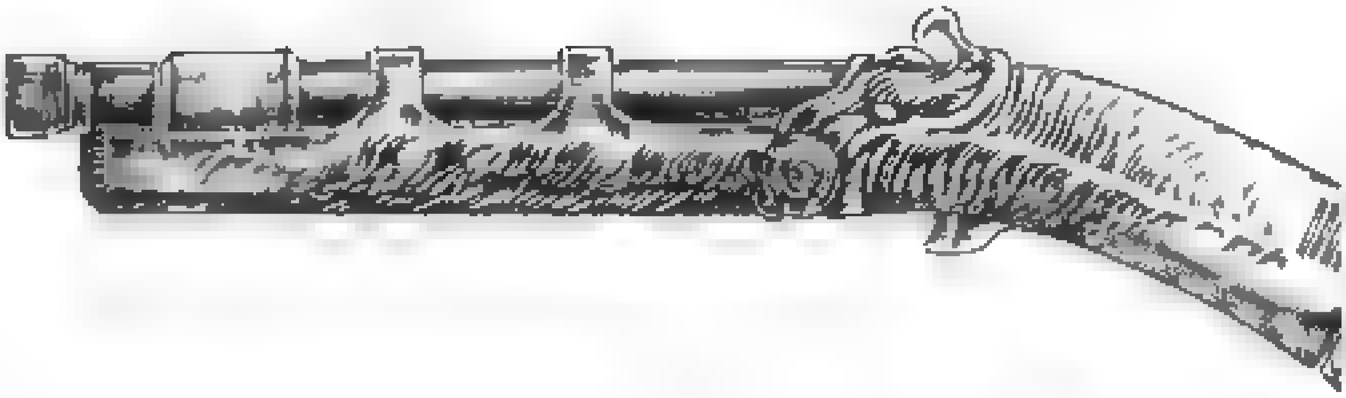
"業"がたまりすぎると、誰も明鏡に接合できなくなってしまいます。ある程度は、接合を行なう人間の方で調整するにしても、そのうち誰も接合できなくなってしまいます。
そこで、明鏡を浄化して再使用ができるようにする必要が出てきます。明鏡の浄化には、2つの方法があります。法師の祈祷によって浄化する方法と接合している人間の"宿業"として消費する方法です。
法師の祈祷で、浄化を行なった場合、明鏡は完全に初期状態にクリアされてしまい、"業"は0になります。もし、明鏡に魂が封じられていたなら、魂は法力によって成仏してしまいます。
このため金剛機用の明鏡では、因縁を作成して自身の"宿業"として、消費するしか"業"を減らす方法はありません。
因縁の獲得については、"業"システムを参照してください。

5. 初期装備のヨロイ

PCが初期装備として持っているヨロイは、PCを作成するときの作成点を消費して作成します。消費する作成点については下記を参照してください。

大呪式銃

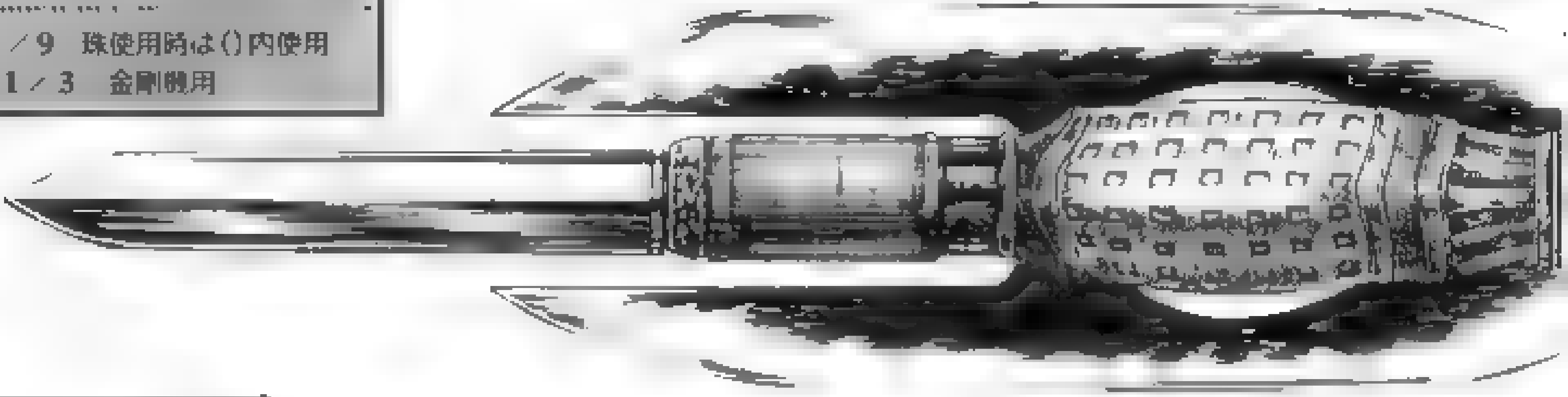
+5 2 8 燧式長銃をヨロイ用にした物



爆射槍

（珠）の爆発力をもって、短槍を打ち込む兵器

+4(7) ／3／9 珠使用時は()内使用
+3 (5) ／ 1／3 金剛機用

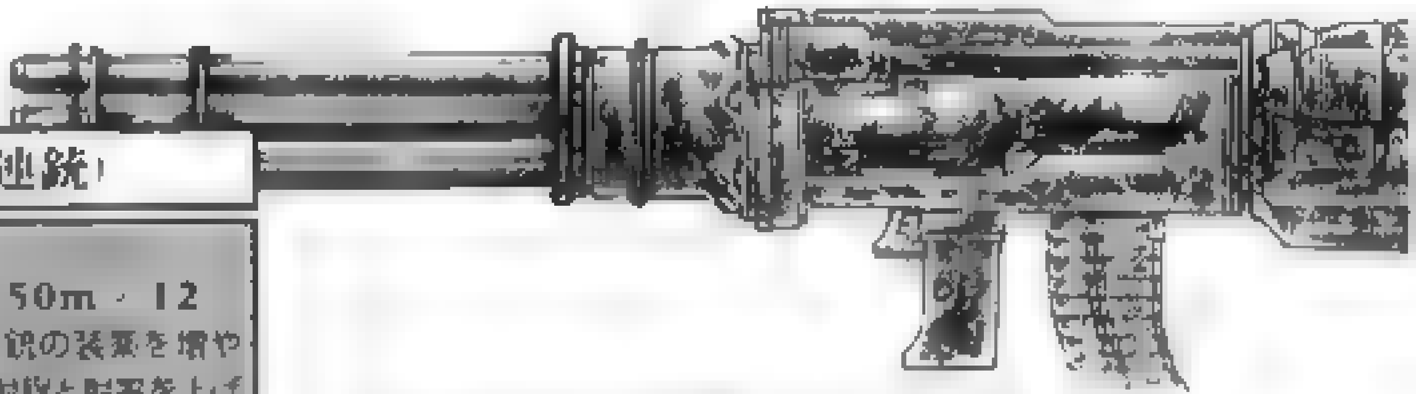


呪連銃

+6／150m／10／30，小口径の機関銃である。コストパフォーマンスがよいので装備している機体が多い。

大呪連銃

+4 250m・12 24 呪連銃の装薬を増やして有効射程と射率を上げた物

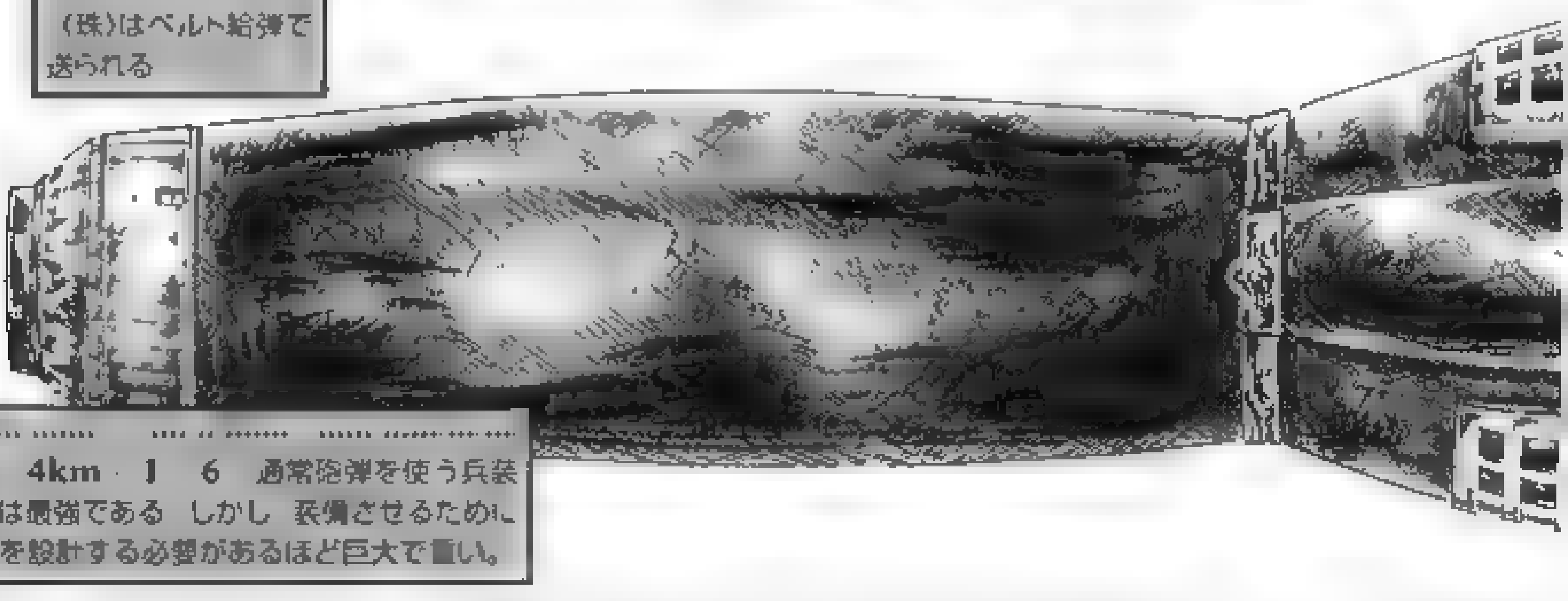


ヨロイ小太刀

+6 － 8／8 ヨロイ用の小太刀

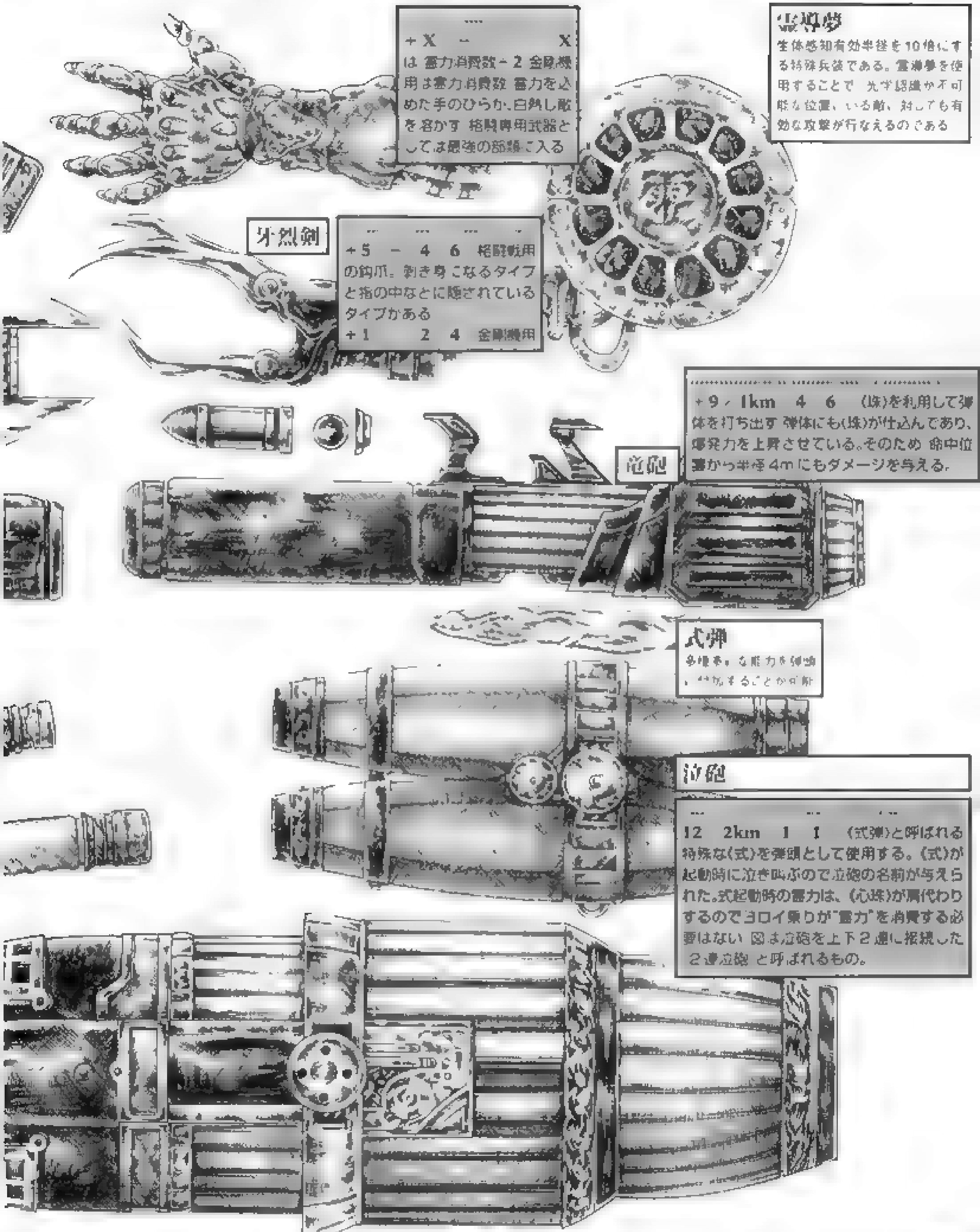
ヨロイ太刀

+9／－／12／48
（珠）はベルト給弾で送られる



制神砲

+15 4km 1 6 通常砲弾を使う兵装の中では最強である しかし 装備させるためにヨロイを設計する必要があるほど巨大で重い。



+X　－　X
は 霊力消費数－2 金剛機用は霊力消費数 霊力を込めた手のひらが白熱し敵を溶かす 格闘専用武器としては最強の部類に入る

霊導夢

生体感知有効半径を10倍にする特殊兵装である。霊導夢を使用することで 光学認識か不可能な位置にいる敵に対しても有効な攻撃が行なえるのである

牙烈剣

+5　－　4　6　格闘戦用の鉤爪。剥き身になるタイプと指の中などに隠されているタイプがある
+1　　2　4　金剛機用

竜砲

+9／1km　4　6　(珠)を利用して弾体を打ち出す 弾体にも(珠)が仕込んであり、爆発力を上昇させている。そのため 命中位置から半径4mにもダメージを与える。

式弾

多種多様な能力を弾頭
…することが可能

泣砲

12　2km　1　1　(式弾)と呼ばれる特殊な(式)を弾頭として使用する。(式)が起動時に泣き叫ぶので泣砲の名前が与えられた。式起動時の霊力は、(心珠)が肩代わりするのでヨロイ乗りが"霊力"を消費する必要はない 図は泣砲を上下2連に搭載した 2連泣砲 と呼ばれるもの。

ヨロイには、最低でも明鏡と《心珠》が1つずつ使われます。[illegible]最低の分に関しては作成点を消費する必要はありません。[illegible]珠》と明鏡は、大鎧などで、追加の分と[illegible]います

なお、武器の《珠》はフル装填[illegible]

「消費作成点」

基本消費作成点

明鏡1枚ごとに	：25点
《心珠》1つごとに	：25点
能力値1点ごとに	：3点

装備消費作成点

装備1つごとに	：2点
特殊装備1つごとに	：3点
追加の《珠》5個ごとに	：1点
式弾1つごとに	：3点
蟲の投与コスト	：通常の2倍（生体ヨロイのみ）

5.1. 明鏡の"業"

ヨロイの明鏡が持つ"業"については、自由に[illegible]かし、接合を行なう者と明鏡の"業"の合[illegible]108[illegible]合できない、ことと接合中に接合を行なっ[illegible]が108を超えると接合を解[illegible]

5.2. 蟲の導入

もし、ヨロイが生体ヨロイであるな[illegible]す。蟲については、蟲リストを参照[illegible]感]を持っていませんので[共感]が下がる[illegible]成時の投与コストは、サイズに[illegible]ストは、PC作成同様にヨロイ乗りの作成点から支払[illegible]

もちろんのことですが、蟲の保存のための知識が必要[illegible]術＞を持ったキャラクターのバックアップが必須です。特に食料など[illegible]2倍以上必要なので蟲入り生体ヨロイに接合するヨロイ乗りは、[illegible]をつけてください。

6. 金剛機の作成

PCとして作成する金剛機は、作成点を消費して[illegible]る作成点については表を参照してください

金剛機の肉体系能力値は[illegible]ヨロイのように外見から[illegible]の作成点は[illegible]消費され[illegible]います

金剛機には、最低でも明鏡と《心珠》が1つずつ使われます。最低の分に関しては作成点を消費する必要はありません。[illegible]《心珠》と明鏡は、[illegible]追加の分として使った場合[illegible]想定しています

なお、武器の《珠》はフル装填状態で渡されます

「消費作成点」

基本消費作成点

明鏡1枚ごとに	：25点
《心珠》1つごとに	：25点
能力値1点ごとに	：10点

装備消費作成点

特殊装備1つごとに	：5点
式弾1つごとに	：3点

6.1. 金剛機用明鏡の作成

ここまでに金剛機の機体の作成は終わっていますね。ここからは明鏡の作成を行なっていきます。というよりも明鏡に封じられた魂の作成[illegible]いかも知れません

6.2. 精神系能力値の獲得

金剛機は、ヨロイと違って精神系の能力値（知力[illegible]力、共感）を持[illegible]の能力値は、最低1か[illegible]最大10まで[illegible]き10点を消費して獲得してください

6.3. 技能の獲得

金剛機は[illegible]技能を持つ[illegible]技能を取る場合はGMと相談してください。

・＜神術＞

生前の金剛機は、神宮寮のエージェントだったと考えられます。なぜ修羅になってしまったのでしょう。もしかしたら、現在もエージェントなのかもしれません。神宮寮が、金剛機を何のために使用するのでしょうか？　おもしろい理由が考えついたなら、取得を許可してかまいません。

・＜神通力＞

金剛機には、《心珠》がエネルギー源として使用されていますので、神通力を使うことができます。これは魂が鬼の修羅であることを意味します。それがおもしろいと思うなら取得を許可してかまいません

・＜接合＞

金剛機は明鏡の接続機器です。つまり明鏡内の魂は常に接合しているわけです。つまり、体を使用するほかの技能はもういらないわけです。また、この魂はヨロイ乗りだったに違いありません。彼を修羅にしたのはいったい何だったのでしょう。明鏡が修羅になることは多くても、ヨロイ乗りが、修羅になることは珍しいのです

もしかしたら、修羅化したヨロイ用の明鏡をそのまま金剛機に転用したのかもしれません（内部には肉体なき無垢の魂が…）。それがおもしろいと思うなら取得を許可してかまいません。

天羅万象ルールサマリー

「本当に重要なことってのは、存外少ないもんだ」　はぐれの烈堂　VER. 2.1

キャラクターの準備

●アーキタイプを選択し、キャラクターシートに書き写す
●技能は段階さえ変えなければ、別のものに変更してもかまわない
●装備は、変更してもかまわない
●種族の変更は基本的にしないこと。したい場合は、"天羅万象ＲＰＧ"を参照

0.基本中の基本ルール

●カッコイイかどうか、それが重要なことだ
●端数は切り上げ
●【】内は、能力値、＜＞内は技能名
●能力値の意味
　【体力】：肉体の力（筋力、耐久力
　【敏捷】：肉体のスピード（器用、反応
　【知覚】：五感（パーセプション
　【知力】：知識、理性の強度（インテリジェンス、知性
　【心力】：根性、第６感（POW、WIL
　【共感】：思いやり、感情の多彩さ（シンパシィ

●文中などで行為判定に難易度が設定されていない時は難易度０である
●副能力値の算出
　活力の上限：【体力】×２
　霊力の上限：（【知力】＋【心力】）×２
　業の上限：108
　宿業の上限：【心力】×10
●負傷ゲージの算出
　軽傷：【体力】と同じ
　重傷：【体力】÷２
　致命：【体力】÷４
　死亡：１

1.行為判定

●天羅では、６面体サイコロを使用する
●判定に使用する能力値と技能を選び、能力値の数だけサイコロを振り、技能段階によって決まる成功値以下の目が出たサイコロが成功である

技能段階：成功値
なし：１　初級：２　中級：３
上級：４　特級：５

●成功値とは、その目以下のサイコロが成功となる数値のこと
●行為判定には、行為の難しさを示す難易度が、設定されることがある。難易度とは成功がキャンセルされる数である

難易度表
難易度０～２：初級以上の技能なら成功する
難易度３～４：中級以上の技能なら成功する
難易度５以上：上級以上の技能なら成功する

●難易度を上回った成功数のことを成功度と呼ぶ
●成功度が１以上なら行為は成功となる
例：難易度３の【敏捷】＜運動＞判定で、成功数が４だった。成功度は１で行為は成功である
●通常は、難易度を設定せずに成功度によって結果をみるほうがよい

成功度
成功度１：ギリギリ
成功度２：普通
成功度３：まあまあよい
成功度４：良い
成功度５：すばらしい
成功度６：驚異的

●サイコロはなるべく一度に振ろう

1.1.対抗判定

●相手の成功数が難易度になる
　能動側→相手に判定を要求した者
　受動側→相手によって判定する必要がある者
　成功数が同数→両方失敗→受動側の成功

例：ＡがＢを見つけようとして【知覚】＜観察＞の判定を行なう。成功数は４だった。Ｂは見つからないために【敏捷】＜隠身＞の判定で、４以上（Ｂは受動側なので同数でも成功となり、発見されない）の成功数を出す必要がある

2.戦闘ルール

●１ラウンドは、１分
●１ラウンドに以下のような行動を取れる
　０　行動の宣言（ラウンド開始時に行なう）
　１　移動（【敏捷】×10m以内
　２　１回の攻撃／術の使用／サムライ化（ヨロイの起動
　３　回避／突き返し／見切り
　４　その他（１分以内でできる普通のこと）
●防御行動は１ラウンドに何回でも行なえる
●以下の処理は、次のラウンドまでの間に行なう
　１　継続的なダメージ（毒や炎など）
　２　《式》の活動開始／《式》の活動終了
　３　《式》の再生能力による回復

2.1.命中判定

●対抗判定で判定
●突き返しが存在するため、攻撃的な技能による命中判定では、成功した方がダメージを与える
●＜回避＞などの防御的技能では、ダメージを与えられない

2.2.突き返し

●白兵戦、格闘などに対して攻撃的な技能（＜白兵戦闘＞、＜格闘戦闘＞など）を使用して防御を行なって防御側が成功した場合、突き返しが発生する
●射撃、投擲などでは、突き返しは発生しない
●突き返しは、能動的な防御行動なので回数制限は存在しない
●つき返しがあるため、弱いヤツが勝算なく強いヤツに攻撃するのは自殺同然である

2.3.ダメージの算出

●ダメージ＝命中判定の成功度＋武器修正＋その他

2.4.ダメージの適用

●ダメージを受けた側が、好きなように負傷ゲージと活力に割りふること
●負傷ゲージとは、各ＰＣにある軽傷、重傷などのマス目のこと
●もっとも重い負傷から負傷度が算出される。負傷度は、治療行為などの難易度になる

負　傷：	負傷度
軽　傷：	1
重　傷：	2
致　命：	3

2.5.ダメージの影響

●活力または霊力が、０以下になると気絶する
●一番重い負傷の影響のみを受ける

　　軽傷→何もなし
　　重傷→判定のサイコロを＋１個
　　致命→判定のサイコロを＋２個
　　　　ラウンドごとに活力に１ダメージ
　　死亡→判定のサイコロを＋３個
　　　　活力が全快するタイミングで、完全に死亡

2.6.ダメージの回復

●活力は１ラウンドの休息で、１点ずつ回復する。戦闘の終了時に全快する
●霊力は１時間に１点ずつ回復する
●でも、究極的にはＧＭの任意

2.7.戦闘オプション（必殺の一撃）

●【体力】で判定する
●射撃武器または手投げ武器ではできない
●普通の判定で、命中判定を行なう

　　相手も攻撃→両方にダメージ
　　相手は防御→いつもと同じように判定

●先に自分にダメージを適応する、このダメージで気絶したら必殺の一撃は無効となる

2.8.戦闘オプション（ねらい撃ち）

●【知覚】で判定する
●ねらう部位を宣言すること

　　手足：四肢などの身体の末端部位
　　武器：武器や人体以外の部分（胴丸や服など
　　急所：人体の急所　注）相手が人間でない場合はＧＭの判断

●ねらった部位で効果が違う

　　手足：ダメージで、まず重傷ゲージを埋める
　　武器：武器は、外れるまたは破壊される
　　急所：ダメージで、まず致命ゲージを埋める

●ヨロイに対するねらい撃ちには、＜陰陽術＞または＜居合＞によるサポートが必要

2.9.戦闘オプション（見切り）

●【心力】で判定する
●防御のときにしか使用できない
●命中判定の失敗側の成功数を０とする

2.10.戦闘オプション（フェイント）

●【知力】で判定する
●攻撃のときにしか使用できない
●命中判定の成功度を２倍にする

2.11.飛び道具

●突き返しが発生しない
●飛び道具は、一度に武器の射率の分まで発射可能
●一つの目標に対して余分に撃つ一発ごとにダメージを一点増やす
●下記の条件を満たせば、複数目標へ同時に攻撃することも可能

　　１）目標人数以上の射率がある
　　２）目標がすべて自分の視界内にいる

2.12.多刀流

●下記の条件を満たせば、１つの目標に対して余分に使用する武器ごとにダメージを１点増やす

　　１）同じ技能を使用する
　　２）飛び道具ではない

2.13.不意討ち

●突き返しが発生しない
●命中判定の失敗側の成功数を０とする
●なにも隠れることだけが不意を討つことではない

2.14.（珠）の使用

●武器の射率の分まで一度に使用できる
●使った（珠）１つにつき１点ダメージを上昇させる

3.サムライ能力

●サムライ能力は、決められた数の霊力を消費することで発動する
●戦闘中の発動には、１回分の行動が必要で、能力は、そのラウンドから効果を発揮する
●サムライは【心力】ラウンドの間続く
●霊力が消費できれば、１日に何度でも発動可能

4.[illegible]

●体を使ったすべての判定で、"成功した" サイコロを振り直してさらに成功数を足す
●高速機動による再ロールは、判定１回に付き、１回のみ
●高速機動は、１日に【心力】回だけ可能
●高速機動は、【体力】ラウンドの間使用できる
●高速機動中は、"必殺の一撃" オプションは使用できない

5.その他のダメージ（爆発物、毒物、落下etc.）

●強度（ダメージ）を難易度にして適当な防御技能で判定
●判定で、足りない成功数がダメージとなる

6.気合の獲得

●GMは、ＰＣがカッコ良かったら因縁ロールを行なわせて気合を取らせること
●因縁ロールとは、因縁を技能とした難易度０の【心力】または【共感】判定である。この判定の成功数が、取得した気合の数となる

6.1.気合の使い方

●１ポイントにつきサイコロの数を１つ増やす。ちなみに上限はない
●３ポイントにつき技能の段階を１つ上げる。最高で上級まで
●１ポイントにつき他人の行動に割り込んで追加行動を１回行なえる。複数の割り込みが同時に発生した場合は、もっとも多い気合を消費したものから順番に行動することができる
●３ポイントにつき成功数を１つ増やす
●上昇後の能力値の３倍で能力値が１つ増える
●技能の上昇

なしから初級：専門技能の場合師匠が必要
汎用技能：５ポイント
専門技能：５ポイントで師匠が必要
初級から中級：10ポイント
中級から上級：20ポイント
上級から特級：40ポイントで「何か」必要

6.2.気合の初期値

1)前のシナリオの残り
2)全因縁で、気合い獲得ロールを行なった合計
上記の多い方を初期値とする。

7.業

●業は、使用した気合のポイント分だけ上昇する
●業の上限は、各キャラクター共通で108である
●業が上限を超えると修羅となり、ＮＰＣとなる
[illegible]

なしから初級：５ポイント
初級から中級　10ポイント
中級から上級　20ポイント
上級から特級：40ポイント

因縁の獲得は、いつ行なってもかまわない
●能力値を一つ下げるごとに減少前の能力値の３倍の業が消費される
●シナリオ終了時にGMの任意により10〜20の業が消費される

8.宿業

●因縁の獲得に消費した業は宿業となる

8.1.宿業の使い方

●因縁が消滅するまたは段階が減少するとその因縁または段階分の宿業が消費される
●因縁の減少

特級から上級　−40ポイント
上級から中級：−20ポイント
中級から初級：−10ポイント
初級からなし：−５ポイント

●因縁の消滅

特級：−70ポイント
上級　35ポイント
中級：−15ポイント
初級：−５ポイント

●因縁の減少および消滅は、ＧＭの許可があればいつ行なってもかまわない。ＧＭは柔軟に対応すること
●宿業の上限は、心力の10倍
●宿業が上限を超えると超えた分だけ業の上限が下がる
●業の上限の減少は、永久的なものであり、宿業が範囲内に戻っても減少が回復することはない。再び宿業が上限を超えれば、超えた分だけ下がる

9.ヨロイ、金剛機の明鏡修正

●接合中に使用した気合は、業に落ちる代わりに明鏡の業になる
●金剛機では、自分の業になる
●明鏡の業は、肉体系の能力値（【体力】【敏捷】【知覚】）に修正値を与える

明鏡の業	修正値
~20	＋０
~40	＋１
60	＋２
~80	＋３
100	＋４
~108	＋５
109~	＋６

●負傷ゲージや活力は、修正前の能力値で算出する
●業が、108を超えたらその明鏡（ヨロイ／金剛機）は、修羅になる

9.1.ヨロイ、金剛機の負傷の回復

●【知力】＜陰陽術＞判定（難易度は負傷度）成功度分の負傷ゲージをクリアする

9.2.ヨロイ乗りの負傷

●ヨロイに接合中のヨロイ乗りは、ヨロイの受けたダメージを自分の負傷ゲージにも割りふることができる
●接合中のヨロイ乗りは明鏡の業を使用して因縁を作成することができる

天羅万象質問箱 FAQ

「とかくこの世はなぞだらけ…だねっ」　　ラン

天羅万象発売後、多方面からさまざまな質問が寄せられています。寄せられた質問などからいくつか代表的なものを掲載します。皆さんも何か疑問に思うことあったら「天羅万象制作チーム」宛てにどしどし質問を送ってください。

コンセプト：質問？

まれに、○○が××したら△△になりますか？　というような質問がくるときがある。正直なところ、こういった質問には、たいへんに困ってしまう。

本音を言ってしまえば、あなたの“天羅万象”にのみ通用するイレギュラーケースとしてなら、何があったって別に問題はないのである。“天羅万象”は、あなたのゲームなのだから。

ただ、われわれ天羅チームが、こういった質問にＹｅｓと答えれば、それはイレギュラーケースではなくなってしまう。またＮｏと答えれば、それはイレギュラーケースとしてもありえなくなってしまう。それは問題なのだ。

よってこの手の質問に対しては、われわれはお茶を濁すような答えしか用意できない。今回の質問箱にも、そういった質問は掲載されていない。

繰り返しておこう。あなたの個人的な“天羅”でなら、何が行なわれても問題はない。ただ、それをわれわれに決定してもらったり、ほかの人間に認めさせるために、われわれの答えを利用してもらっては困るのである。

あなたには、われわれの『公式天羅世界』にこだわることなく、自由に“天羅万象”をプレイしてもらいたい。プレイヤーが、「オフィシャルではこうなっている」、「遙線は、こういっていた」などと言っても無視してかまわない。

われわれは、あなたの想像力を狭めるために、質問を受け付けているわけではないのだから。

“天羅万象”は、あなたのものなのだ。

Q：最大活力と最大霊力はどのように決定されるのですか？
A：以下のとおりです。
●活力の上限：【体力】×2
●霊力の上限：（【知力】＋【心力】）×2
詳しくは、P59からの天羅万象基本システムを参照してください。

Q：“宿業”には限界値はないのですか？
A：以下のとおりです。
● “宿業”の上限は、心力の10倍
● “宿業”が上限を超えると超えた分だけ、“業”の上限が下がる
● “業”の上限の減少は、永久的なものであり、“宿業”が範囲内に戻っても減少が回復することはない。再び“宿業”が限界を超えれば、超えた分だけ下がる。

例：【心力】が6（“宿業”の上限60）のキャラクターが、“宿業”を80点ためてしまったとする。この時に、彼または彼女の“業”の上限は、108から88に減少する。その後、彼または彼女の“宿業”が、60以下に減ったとしても、“業”の上限は88のままである。もし、“宿業”がもう一度60を超えるようなことがあれば、さらに“業”の上限は減少する。

詳しくは、P121からの天羅万象基本システムを参照してください。

Q：技能リスト（“天羅万象ＲＰＧ”）の種別の後ろにある（特殊）ってなんですか？
A：なぜその技能を取得しているか設定を行なう必要がある技能です。

Q：中級の技能と上級の技能の差が大きすぎるのではないでしょうか？
A：一流と二流の差は、天と地ほどもあるものなのです。

Q：若武者の“宿業”が「40／60」と、因縁の合計が合っていません どうしたらいいんでしょうか？　どうか教えてください。
A：……申し訳ありません。“宿業”を－５して“業”を＋５してください。結果、若武者の“業”は51、“宿業”は35になります。

Q：因縁のロールって、“因縁”に対して否定的なものでもいいのでしょうか？
A：かまいません。常に重要なのは、かっこいいかどうかです。

Q：ＮＰＣも因縁ロールで“気合”を稼げるのでしょうか？
A：できません。しかし、あなたがＮＰＣを表現するために、因縁を設定するのは、まったく問題ありません。それどころか、そうなさることをお勧めします。ちなみに、因縁ロールが行なえない理由は、ＮＰＣのロールプレイを見て因縁ロールを指示する人がいないからです。
つまり、サブマスターなどを用意して、サブマスターにＮＰＣをプレイしてもらう、というような場合は、“気合”を獲得してもかまいません。ただし、判断は公平に行なってください。

ーオプションルールー

ＮＰＣが“気合”を使う

1）GMは、シナリオ終了時に減らす“気合”の分だけ、ＮＰＣに“気合”を使わせることができます。
2）GMは、ＰＣ全員に与えられた“初期気合”の合計分だけ、ＮＰＣに“気合”を使わせることができます。

ＰＣが天羅に慣れたら、どちらかを採用してみてください。

Q：ビジュアルブックとＲＰＧで不死蟲を寄生させたときの処理が違いますが、どちらが正しいのですか？
A：ビジュアルブックです。申し訳ありません。

Q：蟲使いは他人を再生蟲で癒すときはどうしたらいいのでしょう？
A：自分の体内から取り出して使ってください。

Q：複数の蟲を同時に寄生させる場合の投与コストは、蟲ごとに計算するのですか？
A：いいえ、投与コストを合計して計算してください。

Q：戦鬼蟲のその他の能力としてほかの蟲の能力を追加する場合、追加の投与コストは必要でしょうか？
A：必要です。その場合は、戦鬼蟲の拡張能力として扱いますので、その蟲の食物制限などは適用しなくてかまいません。ただし、以下の蟲は、戦鬼蟲を作成する際に、使用されていますので追加することはできません。

・鋼化結線蟲／心眼蟲／再生蟲／甲蟲／牙爪蟲

もちろん、戦鬼蟲とは別に蟲を投与する分には何の問題もありません。その場合は、その蟲の食物制限などが、適用されます。

Q：戦鬼蟲の能力にある「電撃」の射程と射率を教えてください。
A：射率２・射程18m程度です。

Q：人間型種族作成ルールで、特殊装備として手に入る傀儡の能力値や装備は、どのように決定するのでしょうか？
A：ＰＣの所持品の傀儡は、アーキタイプよりずっと劣るもので、判定を行なう場合は、一般の人間程度（能力値は多くて３、技能は初級）と考えてください。装備などは、所有者がすべて用意してください。

所持品となる傀儡は、人格などもいまいち薄く、独立した人間として生きることができません。人間大の美しいお人形です。

なお、傀儡を武器として使った場合の武器修正は０です。

Q：傀儡術で幻覚を見せることができるようですが、傀儡術を使って傀儡にかけるような半永久的で見たものすべてにかかる幻覚を作れますか？
A：つくれません。

傀儡の体にかけられた幻術は、傀儡師の長い間の教育＝刷り込みによって最終的には傀儡自身が自分にかけるようになるマボロシです。

無意識下でまで、「自分は、このような姿をしている」と思い込む。

傀儡の幻術は、まさにそう言った手段で維持されているのです。

Q：ヨロイ乗りは、自分の“気合”でヨロイを成長させることができますか？
A：可能です。なぜ性能が上がったのかは、プレイヤー、マスター間で設定してください。

Q：ヨロイなどで戦闘中に、“気合”を使用して、
その“業”で明鏡修正が上がる場合、あがった明鏡修正は、その原因となった判定に適用できますか？
A：できません。次の判定から適用してください。

Q：重装機など、明鏡が複数ある時に、得た業は任意でそれらに配分していいのですか？
A：“気合”を消費した魂が、接合している明鏡の“業”が上昇します。

Q：式弾の能力は、どうやって決めればよいのですか？
A：《陰陽術》のルールにしたがって、《式札》として式弾を組んでください。作成ポイントは18～24程度が適当でしょう。

－《式札》をＰＣに持たせるための“業”上昇のルール－

キャラクター作成時に、<陰陽術>を持たずに《式札》を持つ場合、《式札》の作成点と同じだけの“業”を受け取る必要があります。<陰陽術>を持っていても、自分の“最大式作成ポイント”を超える《式札》を手に入れる場合は、このルールに従ってください。

《式札》に《珠》を使用する場合は、《珠》を取得するための“業”も受け取るようにしてください（５個ごとに１点）。

《式》の作成点には、特に制限はありませんが、20点を超える《式》（技能が上級でも【知力】が７以上必要）は、打てる陰陽師がそういないことに留意してください。

また作成ポイント24を超える式弾を作成するときもこのルールを使ってください。

Q：“気合”の技能のブーストで、<陰陽術>を一時的に上昇させ、強い《式》を打つことはできますか？
A：できます。

Q：憑依型《式》、式破壊型《式》なども動く目標にかける場合、（《式》の能力値による）命中判定は必要ですか？
A：必要です。

Q：陰陽師の珠式銃のデータが武器表のものと違うのですが？
A：あれは、陰陽師カスタムの武器だからです。珠武器は、大量生産のできるものではないため、このようにデータに差違が生じます。

Q：サムライに式破壊の《式》をぶつけた場合はどうなりますか？
A：ルール通りに式破壊能力の強度を難易度にした“《式》の能力値による”抵抗の処理（憑依能力による難易度の低下を忘れずに）を行ない、失敗すれば、サムライに埋め込まれた《式》は破壊されます。

Q：《式》の戦闘能力は、能力値を強度分上昇してくれますが、これは《式》が行なうすべてのロールを、この能力値で判定するということでしょうか？
A：はい、そのとおりです。

Q：元素変換能力を持たせた《式》は使い捨てだそうですが、変換後も、ほかの能力は生きていますか？
A：生きていません。元素変換能力を使用すると、《式》ではなくなってしまうので、《式》のほかの能力も死んでしまいます。

DESIGNER'S NOTE

どうも、遠藤卓司です。"天羅万象RPG"いかがだったでしょうか？

"天羅万象RPG"は、プレイにおいての荷物を最小限にすることを念頭に置かれて構成されています。そのため、プレイの役に立たないものは極力はぶいてみました。味もそっけもない実用一点張りの構成に戸惑われているのではないでしょうか。

"天羅万象ビジュアルブック"とはまるでコンセプトが逆ですね。なぜそんな風になっているかというと、"天羅万象"をプレイするだけなら、「ビジュアルブック」のみで十分だからなのです。また、家での収まりも本棚に入るムック形式の方が便利でしょう。しかし、プレイ中に使用することを考えるとムック形式のRPGは不利です。コピーしにくい、見たいところを開きっぱなしにできない、回し読みになってしまうなどなど。そこを補完するのがこの"天羅万象RPG"というわけです。

つまり、これはプレイのための道具なのです。どうぞ、コピーするなり、バラバラにしてバインダーに通すなり、あなたの好きなように最適化してください。

さて、デザイナーノートですから、ここらで"天羅万象"のデザインコンセプトやプレイの注意など書くべきなのかもしれませんが、正直本文中に書きすぎてしまい、頭の中は空っぽです。ただ、このことは書いていなかったような気がするので、書いておきたいと思います。

特に書いていないことや決められていないところは、ゲームマスターやプレイヤーが決めてほしいところです。また、できないと書いていなければ基本的にできます。
それでも判断に迷うときはカッコイイかどうか、プレイヤーのほうが有利になるかどうか、を基準にして決めてください。

ありゃ、気張って書くことではなかったかもしれませんね。

いや、しかし、本当にお待たせしました。ようやく"天羅万象"は、わたしたちのRPGからこれを読んでいるあなたのRPGになろうとしています。あなたは、この天羅にどのような物語を残すのでしょうか？　今。それがとても気になっています。感想、意見、批判、質問、プレイリポート、同人誌、どのような形でも結構です。リアクションを頂けたら幸いです。

"天羅万象"にかかわった人々と私が今までプレイしてきたRPGにかかわったすべての人たち、そしてこれを読んでくださっているどこかのあなたに最大の感謝を込めて。

ありがとうございました。

遠藤卓司

CREDITS

[Syetem Design/Txt]
遠藤卓司
[Cover]
井上純弌
[Cover CG]
御機械屋（OMECHAYA）
[Archetype]
狄霧光明
[Illustration]
井上純弌
田口順子
山田雅昭
山中官兵衛
[Cartoon]
井上純弌
C-SHOW
[Design/Layout]
落合正道
[Box Design]
筑城理江子
[Edit]
武田敏裕

天羅万象RPGスタートセット

1997年1月1日　初版発行
1997年8月1日　Ver. 2.1発行
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151　東京都渋谷区千駄ケ谷5-26-5
電話：03-3354-9341　振替：106531
Hobby Japan Co.,Ltd. 5-26-5,
Sendagaya,Shibuya-ku Tokyo JAPAN
製版　㈱山田写真製版所
製作　㈱博進紙器製作所

落丁・乱丁本は本社へご返本くだされば取り替えいたします。
禁無断複写転載

Copyright 1997 Endoh Takuji / Inoue Jun'ichi
©Hobby Japan
PRINTED IN JAPAN

HJ167

T E N R A B A N S H O W

天羅万象

Hobby JAPAN

No.167

Copyright 1997 Endoh Takuji/Inoue Jun'ichi
©Hobby Japan Co.Ltd.

H Y P E R O R I E N T A L R P G